TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

74 SAYI CD

ANIMATRIX- 1.Bölüm
MATRIX EVRENİNDE GEÇEN 9 BÖLÜMLÜK ANIME DİZİSİNİN İLK BÖLÜMÜ, TÜRKÇE ALTYAZILI OLARAK CD'DE

7 OYUN DEMOSU
ENCLAVE / ANNO 1503 / PROJECT I.G.I. 2 /

MART 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 03 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL(KDV DAHİL)

YILIN BOMBALARI

2003 içinde piyasaya çıkacak olan en iyi 50'den fazla oyuna ilk bakış attık

Command & Conquer GENERALS

Ünlü serinin son oyunu birçok yönden serinin en iyisi. Ama bu oyun için doğru zaman mı?

İNCELEME ve STRATEJİ REHBERİ

UNREAL 2

5 yıldır deli gibi beklediğiniz bir oyun sizi hayal kırıklığına uğratabilir mi?

Defender of the Crown ROBIN HOOD

Bu isim anıldığında gözünüz yaşarıyorsa, doğru yerdesiniz demektir

Tom Clancy's Splinter Cell

Clancy ustanın yeni şaheseri gelmiş geçmiş en iyi "gizlilik" oyunu mu?

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



editörden

En Gerçekçi Savaş Simulasyonu!

Bundan böyle savaş oyunlarına farklı bir gözle bakacağız. İnceleme yazısının bir köşesinde “simulasyon” veya “gerçekçi” ibaresi gördüğümüzde eskiden olduğu kadar sevinemeyeceksiniz. Oyunlara bakarken, kan efektlerinin ne kadar gerçekçi olduğundan çok, moral-etik değerlere ne kadar sadık kaldığı önemli olacak hepimiz için.

Bir üniversitede oyunlardaki vahşetin insanlar üzerindeki etkisi konulu bir araştırma yapılmış. Normalin üzerinde ölüm içeren oyunların, oyuncuları ellerine silah alıp okul basmaya yatkınlaştırmadığını, bastırılmış ama göz ardı edilmiş psikolojik bozuklukların buna sebep olabileceğini söylüyor uzmanlar (bir yerden hatırlıyor musunuz?). Ama aynı araştırmanın sonucuna göre, normalden fazla vahşet içeren oyunlar, oynayanları bir insanın çektiği acıya, savaşa ve ölüme karşı tepkisizleştiriyor. Her gün binlerce “Headshot çakan” bir insanla, hayatında ilk kez ölüme şahit olan kişinin aynı tepkiyi vermediği de bulgular arasına ekleniyor. Kabul etmeliyiz ki inandırıcı olduğu kadar korkutucu bir gerçek bu.

Şimdilerde savaşın soğuk gerçeği dalga dalga çarpıyor yüzümüze. Birilerinin güç için giriştiği s***k yarışının kulvar çizgileri yine binlerce insanın kanlarıyla çizilecek. Hep böyle olmuştur, yine böyle oluyor. Milyonlarca “dünyalı”nın “Savaşa Hayır!” haykırışları kimsenin umrunda değil. Niye olsun ki? Parkur çoktan hazırlanmıştı zaten. Üzerinde koşacak olanlar belirlenmişti. Ve ne yazık ki yarışçıların hepsi bitiş çizgisinin arkasındaki uçurumu göremeyecek kadar kör.

Umarım o ilk füze, roket, mermi veya her ne haltsa atacakları, atılmaz. Çünkü namludan çıktıktan sonra insanoğlu için bir daha geri dönüş olmayacak.

Biz mi? Biz oyun oynamaya devam edeceğiz. Ama düşünerek. Siz de bundan böyle bir oyunda toprağa düşen her insan için kendinize beş saniye düşünme payı verin. Çünkü gerçekle, gerçek olmayanı ayırt edememeniz en büyük arzuları.

Bunu onlara vermeyin.

Sinan Akkol

editörlerin gizli hayatı

1- Bir lamba cini gelip sana “3 dilek hakkın var, dile benden ne dilersen” dese. Sonra tam sen ilk dileğini dileyecekken “Yok vazgeçtim dileme hiç bişi” dese. Ne yaparsın?

2- Netten counter oynuyorsun. Bebenin biri hem hile yapıyor, hem de sana küfredip duruyor. Admin de yok ortamda. Çok daraldın, küfredicen artık. Ama efendiliği de bozmak istemiyorsun. Hadi bakalım...

3- Eve muslukçu çağırdın. Adam su tesisatını bıraktı elektrik tesisatına daldı. Sigorta kutusunu patlattı. Çıkan küçük çaplı yangını zar zor söndürdün. Hala karşında dikilmiş “Ben şimdi hallederim abi” diyor. İrice de bişi...



1- En azından bir tane dilesem diye pazarlık ederim. Kabul etmezse küserim, konuşmam bı daha onla.

2- Aynı takıma geçer her el başında öldürürüm. FF kapalı olsa bile şarjör bitene kadar boşaltırım üstüne.

3- “Yok olmaz valla. Çok yorduk seni. [illegible]unlük ara verelim, yarın devam [illegible]iz” der, iki misli yovmiye öder, [illegible]uhına taşınırım.



1- Yarama bastın walla, cin değil de kadınlar bana bunu çok yaptı zamanında. Artık böyle bir sorunum kalmadığına göre cine surat yapmak, trip atmak veya kendime aşık etmek gibi konularla uğraşmama gerek yok. Yaşasın kötülük!

2- Walla CS'de ben zaten bizzat bebenin kendisi olduğumdan oradaki abilerime laf etme cüretini kendimde bulamam. İlle de küfür etmem gerekirse başka isim kullanarak ederim.

3- Böyle adamları zaptetmek doğru strateji ile çok kolaydır. Ya politikadan, ya futboldan, ya da kadınlardan konuyu açarım, “haklısın abi” muhabbetiyle biraz konuşturur, ardından da “abi hatun bekliyor, çıkmam lazım, anlarsın ya” kombinesini yerleştirir, herifi postalarım. İşe yaramazsa paranız iade.



1- Allah belanı versin derim, ne diyeyim. Hem insanı heveslendir hem de vazgeç... Var mı böyle bir adilik?

2- Oynamaya devam ederim. Hiç de kafama takmam. Hileci adamı vurmak daha da keyifli oluyor. Tabii ki bunu o bebenin nick'ini adminlere vermek üzere bir yere kaydettikten sonra yaparım...

3- Sınırlendiğim zaman genelde uzaklaşırım. Ama kendi evimden uzaklaşamayacağıma göre onu uzaklaştırırım. Böyle zavallılara acımak lazım. Baksana hala yediği haltları düzeltmeyi düşünecek kadar iyi niyetli bir ayıcık var karşımda.



1- Zaten kararsız bir insanım, beni seçim yapma derdinden kurtardığı için Sütaş'ta birbuçuk profiterol ısmarlarım. Belki de ısmarlamam, bilemiyorum...

2- CS oynarken çok yazışmayan bir insanım. Bunun gücünü kullanırım. Hiç konuşmadığınız zaman ortamı daha önceden uyarmış olmasanız bile “Beyler, son kez söylüyorum, küfür etmeyin” yazın, en az %50'si susar. Tecrübeyle sabittir. (“Admin mi acaba?” korkusu)

3- Bir saniye... Tesisat tamiri için tamirci çağırdıysam, suları ana vanadan kesmiş olması gerekmiyor mu? O zaman yangını nasıl söndürdüm? Ayrıca tamirciler nazlı yaratıklardır. Hadi bir tamirci buldum diyelim ve hadi eve getirmeyi de başardım diyelim, ben istemeden elektrik tamiratı yapacak ha? Yok öyle tamirci! Hem bu nasıl üç soru? Tuğbek senin bulacağın üç sorunun da, tamircinin de...

haberler

Worms 3

YAPIM: ....TEAM 17
TÜR: ....STRATEJİ
ÇIKIŞ TARİHİ: ....BELLİ DEĞİL





Team 17, solucanların kafalarının patladığı ve bacaklarının koptuğu (Solucan? Bacak? Olamaz! Yanlış yazdım!) korkunç oyunu Worms'un son versiyonunun ekran görüntülerini yayınladı. Bildiğiniz gibi Worms 3 tamamen 3D olarak hazırlanıyor. Yeni oyunun, grafiklerin 3D olması dışında diğer Worms oyunlarından pek farkı yok.

Aynı Worms ve Worms 2'de de olduğu gibi, silahların etkisiyle zeminler parçalanabilecek. Bunun yanında, oyuna, geceleyin oynayabileceğiniz haritalar da eklenmiş.

Resimlere bakılırsa, oyunun grafikleri fena olacağa benzemiyor, ama... Her ne kadar Team 17 aksini iddia etse de, bizce 3D grafikler hem oynanışı zorlaştıracak, hem de oyunun eski şirinliğinden çok şey alacak.

BLACK 9

Yıl 2080... 9 ayrı birimden oluşan Illuminati adında bir örgüt, insanları kontrol altına almaya çalışıyor... Siz de insanları kurtarmaya... Of! Yine mi?! Korkarım ki yine!

Tamam, Black 9 konu açısından çok ilgi çekici değil, ama oyun hiç de sıkıcı olacağa benzemiyor. Black 9, bir taktik-aksiyon, ancak oyunda RPG'lerdekilere benzer bir yetenek geliştirme sistemi kullanılıyor. Bu sayede, oyun ilerledikçe karakterinize yeni yetenekler kazandırabileceksiniz. Ayrıca silahlarınızı da birbirleriyle kombine edip farklı silahlar elde edebileceksiniz.

Black 9'da Unreal Warfare grafik motoru ve MathEngine'nın Karma fizik teknolojisi kullanılıyor. Dolayısıyla, daha şimdiden Black 9'un hem grafiklerinin, hem de fizik modellemesinin çok kaliteli ve gerçekçi olacağı kesin.



The Sims Superstar

YAPIM: ....MAXIS
TÜR: ....SİMULASYON
ÇIKIŞ TARİHİ: ....23 MAYIS 2003

Her şey The Sims diye bir oyunla başladı. Sadece bir The, bir de Sims vardı. Daha sonra, The Sims'in sonuna iki noktalar eklenmeye başladı. The Sims: Hot Date, The Sims: Unleashed, The Sims: Porsche (!) derken... The Sims'ler bir anda her yanı sardı. Oyuncular da The Sims Fanatikleri ve The Sims Kusucuları olarak ikiye ayrıldılar. Onlar ersin muradına, biz çıkalım kerevetine.



Maxis'in The Sims ek paketleri serisi pek biteceğe benzemiyor. Sıradaki ek paketimizin adı Superstar. Bu geliştirme paketindeki amacımızsa, normal insanları, herkes tarafından tanınan bir yıldız yapmak. Sim'lerinizin yıldız olabilmesi için onların yeteneklerini geliştirecek ve yeri geldiğinde de kaprislerini çekeceksiniz. Superstar'da, Sim'lerinizin hangi alanda yıldız olacağı da size bağlı olacak. İsterseniz, onları başarılı bir yönetmen veya iyi bir oyuncu yapabileceksiniz. Bu arada paparazzileri de unutmayalım. Yıldızlarınızın kariyeri için gece hayatına dikkat etmek veya onları paparazzilerden kaçırmak zorunda kalacaksınız.



Ayrıca oyunda Simmy Ödülleri de bulunacak ve Sim'leriniz bu ödülleri alarak oyunculuklarını kanıtlayabilecekler.

Elder Scrolls 3: Bloodmoon

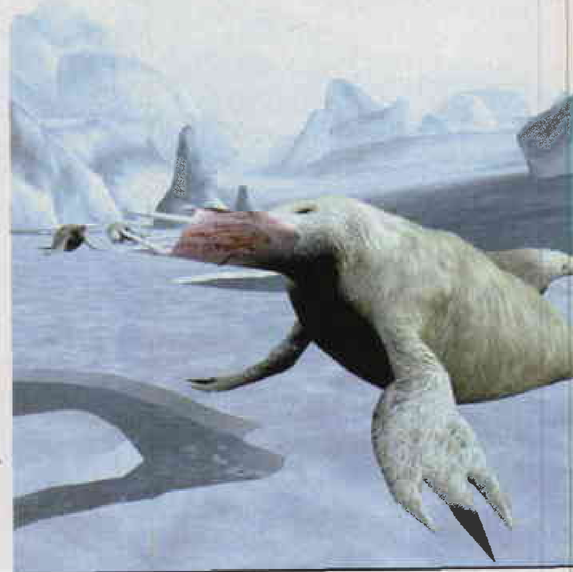
YAPIM: ......BETHESDA SOFTWORKS
TÜR: ....RPG
ÇIKIŞ TARİHİ: ....MAYIS 2003

Bloodmoon, Elder Scrolls III: Morrowind'in ikinci geliştirme paketi olacak.

Bloodmoon, başından sonuna kadar, imparatorluğun bir maden kolonisine bağlandığı Solstheim adı verilen bir adada geçiyor. Yolculuğunuz bir gemiyle Vvardenfell'in kuzeyinden tamamıyla karla ve buzla kaplı olan Solstheim'e gitmenizle başlıyor.

Bethesda Softworks'ten Todd Howard, Bloodmoon'un, Morrowind oyuncuları için çok farklı olmasını istediklerini ve bunun için mimari tasarımdan konuya kadar her şeyde yeniliğe gittiklerini belirtiyor.

Bloodmoon, oynanış olarak da daha esnek hale getiriliyor. Mesela, artık her hikâye için farklı bir yol seçebileceksiniz.







Homeworld 2

YAPIM: ....RELIC ENTERTAINMENT
TÜR: ....RTS
ÇIKIŞ TARİHİ: ....BELLİ DEĞİL

Relic Entertainment, '99 yılında çıkan ve tartışmasız, şimdiye kadar yapılan en iyi uzay stratejisi olan Homeworld'ün devamı için çalışmalara devam ediyor.

Homeworld 2, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Hikâye, sürgünlerin 100 yıl aradan sonra yeniden eve dönmesiyle başlıyor.

Homeworld 2'de oynanış açısından çok fazla bir yenilik yok.

Oyundaki gemilerin bazıları Homeworld'deki gemilerle benzerlikler taşıyor ama ırklar kapasite ve teknoloji açısından ilk oyundan tamamen farklı. Ayrıca, Homeworld 2'de, Hiigaron filosuna ait yeni bir Battlecruiser (ana gemi) bulunacak.

Relic, oynanışı daha basit hale getirmek için arabirimde birkaç değişiklik yapıyor. Bu değişikler arasında, ekranın altında bulunan ve birimlerin nasıl kullanıldığını anlatan bir pencere bulunuyor. Bunun yanı sıra, oyuna birkaç yeni kamera da eklenmiş.

Homeworld 2'de yeni bir grafik motoru kullanılacak. Gerçekçi fizik modellemesi, patlama efektleri, yansımalar ve detaylı kaplamalar sayesinde, savaş ortamı çok etkileyici bir şekilde yansıtılacak. Relic'in bu konuda da en iyisini yapacağı kesin.

Homeworld 2, altı kişiye kadar multiplayer olarak oynanabilecek. Oyundaki tek kişilik görev sayısıysa 15.





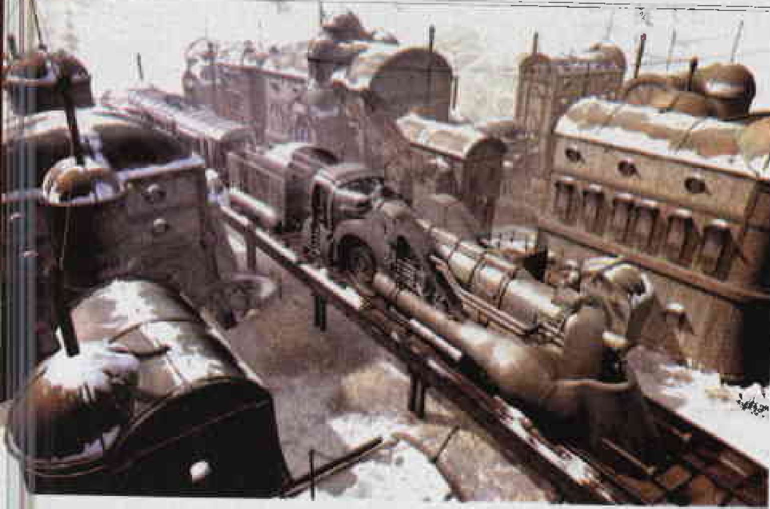






Syberia 2

YAPIM: ....MICROIDS
TÜR: ....ADVENTURE
ÇIKIŞ TARİHİ: ....28 EKİM 2003



Microids, Syberia ve Post Mortem'le başladığı adventure oyunları serisine Syberia 2 ile devam ediyor. İşte yeni bilgiler...

Syberia 2, ilk oyunun bittiği yerden devam ediyor, ama Microids, ilk oyunla olan bağlantının sadece bu kadarla sınırlı olduğunu belirtiyor. Yani oyunun başlangıcı dışında, konu ve işleniş olarak Syberia ile neredeyse hiçbir bağlantısı yok.

Syberia 2'deki asıl değişiklik, oyunun daha fazla aksiyon içermesi, ancak bu, oyunun artık bir aksiyon-adventure olduğu anlamına gelmiyor. NPC'lerle olan etkileşim de artırılıyor. Oyundaki puzzle'lar yine Syberia tadında olacak ve hikâyeye adapte edilecek.

Syberia 2'nin grafikleri de geliştiriliyor. Oyunda; kar, sis ve ayak izi gibi efektler bulunacak ve hava şartları gerçek zamanlı olarak değişecek.

Ayrıca, oyunun diyalog sistemi ve kamera açıları daha sinematik hale getiriliyor. Bu da yeni Syberia'nın atmosferinin daha sağlam olmasını sağlayacak.







Scrapland

YAPIM: ....REBEL ACT STUDIOS
TÜR: ....AKSİYON
ÇIKIŞ TARİHİ: 2004



Blade of Darkness'ın yapımcısı Rebel Act Studios'dan çok ilginç bir bilim-kurgu aksiyon oyunu geliyor. Scrapland'te, D-tritus adında, kendisini hurda demirden imal eden bir robotu kontrol edeceksiniz. Tritus; bir polis, bir bankacı, bir başkan ve bir de gazeteci tarafından yönetilen ve robotların çalıştığı bir gazetede işe başlıyor. Ama çok geçmeden, Tritus'un patronları bir bir öldürülüyor. Ortadaki deliller de, katilin organik bir şey, daha doğrusu bir insan olduğunu kanıtlıyor. Bu olaydan sonra, Tritus ve diğer robotlar insanlardan nefret ediyor. Tritus'un iş yerindeki ilk işi, bu korkunç cinayetin failini bulmak.



Scrapland'de sizin için hurdadan silahlar yapan bir arkadaşınız bulunuyor. Hurdadan yapıldığı için, kullanacağınız silahlar oldukça ilginç olacak.

Scrapland devasa bir evren ve burada yapabilecekleriniz neredeyse sınırsız. İsterseniz yerin 1000 km altına dalabilecek veya 1000 fit'te (temsili sayı) uçabileceksiniz.

AMERICAN MCGEE'S OZ

Alice'den sonra Oz Büyücüsü'nün de oyunu yapılıyor. Oz Büyücüsü, Alice'e oranla kitaba daha fazla bağlı kalınarak hazırlanıyor. Oyunda, kitaptaki karakterlerin tamamı yer alacak. Bu da, kitabı okuyanlar için oldukça iyi bir haber. Sadece karakterler değil, oyundaki ortamlar da kitaptan alınacak.

Oz Büyücüsü, Alice gibi, ama biraz daha adventure ağırlıklı bir aksiyon oyunu olacak. Oz'da çizgisel olmayan Quest'ler olacak ve bu sayede, oyun içinde kendi yolunuzu kendiniz belirleyebileceksiniz.



Broken Sword 3 The Sleeping Dragon

YAPIMCI: ...REVOLUTION SOFTWARE
TÜR: ...AKSİYON-ADVENTURE
ÇIKIŞ TARİHİ: ...10 EKİM 2003

Uzun zamandır beklediğimiz ve en çok satan adventure oyunları arasında yer alan Broken Sword'un yeni versiyonu The Sleeping Dragon'un 10 Ekim'de yayınlanacağı duyuruldu. Peki, Broken Sword 3'teki yenilikler neler?

The Sleeping Dragon, her açıdan Broken Sword serisinden çok farklı bir oyun olarak hazırlanıyor. İlk olarak: Broken Sword artık klasik bir ikon-adventure oyunu olmaktan çıkıyor. The Sleeping Dragon, tamamen 3D olarak tasarlanan bir aksiyon-adventure oyunu olacak. Yani oyunda; gizlenecek, kavga edecek ve tırmanma, zıplama, koşma gibi birçok farklı hareket yapabileceksiniz. Bunların tamamı, oyunun daha dinamik ve daha heyecanlı olması için yapılmış yenilikler. Her şeye rağmen, Revolution Software, `Sıkça kullanılan aksiyon sahneleri ve sinematikler, Broken Sword'un artık tamamıyla bir aksiyon oyunu olduğu anlamına gelmiyor. Broken Sword hâla bir adventure oyunu. Yaptığımız yeniliklerin oyunu çok daha ileriye taşıyacağına eminiz.` diyor.

The Sleeping Dragon'da iki farklı karakteri kontrol edeceksiniz. Bunlardan biri George, diğeri de Nico.

Yeni ve 3D bir grafik motoru kullanılıyor. Yapımcılar, grafiklerin oyunu daha da etkileyici hale getirdiğini ve ikon-adventure oyunlardaki rahatlığı bozmadığını belirtiyor. Oyundaki bir diğer yenilikse, elinize geçecek her şeyi silah olarak kullanabilecek olmanız! Bunların arasında bir tencere bile var!

Evet, Broken Sword 3 hakkında elimizdeki bilgiler şimdilik bunlar. Monkey Island 3D yapıldıktan sonra oynanışı çok zorlaşmış ve eski çekiciliği yok olmuştu. Umarız, ikinci efsane adventure oyunumuz Broken Sword'un 3D versiyonu farklı olur.









KRİZ'E GİRİN!

Türk yapımı Kriz, Beta Testi'ne açılıyor. Oyunun test aşaması yaklaşık olarak iki ay boyunca devam edecek. Kriz için Beta Tester'lığı yapmak istiyorsanız, www.kriz-online.net/betaform.html adresindeki formu doldurmanız gerekiyor. Internet'ten bedava olarak dağıtılacak olan Kriz, 5 Nisan'da piyasada olacak. Oyun sadece online olarak oynanabilecek.

ISS 3

YAPIMCI: ...KONAMI
TÜR: ...SPOR
ÇIKIŞ TARİHİ: ...BELLİ DEĞİL







Pro Evolution Soccer'la birlikte PS2'nin en iyi futbol oyunlarından biri olan ISS, en sonunda PC için de yapılıyor. ISS 3, PS2 versiyonuyla aşağı yukarı aynı olacak.

ISS 3'te 58 uluslararası takım yer alacak ve oyuncuların tamamının isimleri gerçek olacak. Bunun yanı sıra, takımların stadyumları da gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanacak. Tabii ki ISS'in iyi bir futbol oyunu olmasını sağlayan asıl şey gerçekçi oynanış. ISS'in yeni versiyonunda da oynanış çok gerçekçi olacak. Ayrıca oyuna, az sayıda da olsa yeni hareket eklenecek.

Şimdi EA Sports'un işi çok daha zor. FIFA 2004'ü yaparken çok daha dikkatli olmak zorunda kalacaklar. Ve eskisinden daha tedirgin olacakları kesin.

YÜKLENİYOR...

Tomb Raider: Angel of Darkness yine ertelendi! Grand Theft Auto'nun ek paketi Vice City'nin ve Broken Sword'un yeni versiyonunun çıkış tarihleri açıklandı! Return to Castle Wolfenstein: Enemy Terrority iptal edildi! Hepsi bu!



GTA: Vice City

Bir geliştirme paketi için hiç bu kadar beklediğimizi hatırlamıyorum. Vice City, en sonunda 13 Mayıs 2003'te geliyor.



The Sims Superstar

Bir oyuna hiç bu kadar çok geliştirme paketi yapıldığını hatırlamıyorum. The Sims Superstar, 23 Mayıs 2003'te geliyor.



Broken Sword 3

Bir adventure oyununu hiç... Neyse. Uzun zamandır beklediğimiz Broken Sword: The Sleeping Dragon'un çıkış tarihi açıklandı: 10 Ekim 2003.



Tron 2.0

Önceki aylarda İlk Bakış attığımız bilim-kurgu aksiyon oyunu Tron 2.0, 29 Ağustos 2003'da piyasada olacak.

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
1914: Great War	Strateji	14-Mart-2003
Abducted	FPS	Belli Değil
Adam Blaster	Aksiyon	Belli Değil
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	28-Mart-2003
Battle Mages	Strateji	26-Eylül-2003
Black&White 2	Strateji	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003
BloodRayne	Aksiyon	14-Mart-2003
Breed	Taktik FPS	27-Mayıs-2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003
Call of Cthulhu 2	Aksiyon	23-Kasım-2004
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Aksiyon	Belli Değil
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	1-Haziran-2003
Championship Manager 4	Spor	28-Mart-2003
Charm of War	Strateji	23-Haziran-2003
Chaser	FPS	25-Mart-2003
Cold Zero: The Last Stand	Aksiyon	14-Mart-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	30-Mayıs-2003
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik FPS	Belli Değil
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	24-Mart-2003
Devastation	FPS	21-Mart-2003
Doom 3	FPS	Belli Değil
Downtown Run	Yarış	28-Şubat-2003
Driver 3	Yarış	Belli Değil
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil
Echelon: Wind Warriors	Simulasyon	26-Nisan-2003
Elder Scrolls 3: Bloodmoon	RPG	Belli Değil
Enter the Matrix	Aksiyon	13-Mayıs-2003
Etherlords 2	Strateji	Belli Değil
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	4-Mart-2003
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil
Freelancer	Simulasyon	4-Mart-2003
Full Throttle 2	Adventure	Belli Değil
Ghost Master	Strateji	1-Mart-2003
GoldenLand	RPG	Belli Değil
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	13-Mayıs-2003
Halo	FPS	10-Haziran-2003
Hannibal	FPS	28-Mart-2003
Hidden & Dangerous 2	Taktik FPS	Belli Değil
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simulasyon	28-Şubat-2003
ISS 3	Spor	28-Mart-2003
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayıs-2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	AKsiyon	17-Mart-2003
Kohan II	Strateji	Belli Değil

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	24-Haziran-2003
Kriz	Online Strateji	5-Nisan-2003
Lineage II: The Chaotic Chronicles	Devasa Online	Belli Değil
Lionheart	RPG	Belli Değil
Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Medieval Total War: Viking Invasion	Strateji	2-Mayıs-2003
Men of Valor: Vietnam	Aksiyon	Belli Değil
Metal Gear Solid 2: Substance	Aksiyon	4-Mart-2003
Midnight Nowhere	Adventure	23-Eylül-2003
Mistmare	RPG	25-Mart-2003
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	RPG	25-Mart-2003
Paradise Cracked	RPG	27-Haziran-2003
Pax Romana	Strateji	28-Kasım-2002
Praetorians	Strateji	28-Mart-2003
Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Pro Beach Soccer	Spor	29-Mayıs-2003
Psychotoxic: Gateway to Hell	FPS	Belli Değil
Quake IV	FPS	Belli Değil
Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	18-Mart-2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	21-Mart-2003
Red Faction 2	FPS	25-Mart-2003
Rise of Nations	Strateji	15-Mart-2003
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
Sea Dogs 2	RPG	Belli Değil
Settlers 5	Strateji	Belli Değil
Silent Storm	Strateji	30-Mayıs-2003
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Devasa Online	15-Nisan-2003
Star Trek Elite Force II	FPS	20-Mayıs-2003
Söldner: Secret Wars	Taktik FPS	24-Haziran-2003
Spellforce: The Order of Dawn	Strateji	24-Haziran-2003
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Thief III	FPS	Belli Değil
The Great Escape	Aksiyon	30-Mayıs-2003
The Sims Superstar	Simulasyon	23-Mayıs-2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	24-Haziran-2003
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Tron 2.0	FPS	29-Ağustos-2003
Vietcong	FPS	18-Mart-2003
Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
Wildlife Park	Strateji	30-Haziran-2003
Will Rock	FPS	5-Haziran -2003
Worms 3	Strateji	Belli Değil
X-Men: Wolverine's Revenge	Aksiyon	18-Nisan-2003
XIII	FPS	23-Eylül-2003

LİSTEYE YENİ GİRDİ

ERTELENDİ

2003 başlayalı daha 3 ay oldu ama Splinter Cell, Freelancer, Unreal 2 gibi uzun zamandır beklediğimiz bomba oyunlar elimize geçti bile. Ve öyle görünüyor ki bu sadece bir başlangıç. Yıl içinde gelecek her türden oyunun en önemlilerine bir mega-ilk bakış atıyoruz. İşte...

YILIN BOMBALARI

LEVEL Heyecanmetre™



Hangi oyun bizi ne kadar heyecanlandırıyor? Adı muhabbet arasında geçtiğinde kulakların dikilmesine sebep oluyor mu? Yoksa "öylesine bir oyun olacak işte" deyip geçiyor muyuz? Bir oyunun merakınızı ne kadar hak ettiğini LEVEL Heyecanmetre'yle anlayabilirsiniz. Ama dikkat, bazı oyunların sıcaklığı elinizi yakabilir.

AKSİYON

GTA: Vice City

Yapım: Rockstar Games Dağıtım: Take 2 Interactive
Çıkış: 05-2003





Aslında bu oyun çıktı ve hatta bu satırları okuyanlardan bazılarının oynamış olduklarına da şüphem yok. Ancak o şanslı PS2 sahipleri lütfen suratlarındaki pis sırıtışı bir zahmet kaldırsınlar ve ben oyunun PC sürümüne kısaca değinirken sessiz sakin bir dursunlar. Evet, Vice City'nin PC sürümünü pek yakında oynama imkanımız olacak. Ve şu kadarını söyleyeyim ki, Vice City her açıdan GTA 3'ten çok daha ileride bir oyun. Doğrusu bu ne bir ek görev paketi, ne de serinin bir sonraki oyunu sayılmaz. Çünkü bir görev paketi olamayacak denli büyük. Ancak öte yandan kullandığı teknoloji temelde GTA 3'ten çok daha ileri olmadığından serinin devam oyunu olarak ta kabul edilemez. Zaten oyun olaylara GTA 3'te kalınan noktadan devam ediyor ve ortam farklı da olsa aynı kahramanın başından geçenleri konu alıyor.



Kısaca özetlemek gerekirse GTA 3'te canlandırdığımız eleman başından geçen bir sürü maceradan sonra Liberty City sokaklarında hayli sağlam bir üne kavuşur ve büyük bir ailenin de mensubu olmayı başarır. Ne var ki bu kadar büyük bir üne sahip bir suçlunun sonunda polis tarafından sobelenmemesi de imkansızdır ve adamımız kendini sonraki birkaç yılını geçireceği kodese tıkılmış olarak bulur. Aradan birkaç yıl geçtikten sonra, eleman şartlı tahliye ile çıkar, ancak Liberty City sokaklarındaki ünü unutulmamıştır ve düşmanları hazır beklemektedir. Bu yüzden patronu onun etrafta dolanmasını sakıncalı bulur ve biraz dinlenmesi için daha ılıman bir iklimi olan Vice City'e postalar. Hesapta burada bazı işleri kontrol edecek, bu arada biraz dinlenme imkanı bulacaktır. Ne var ki kısa sürede hiç dostu olmadığını ve buraya gönderilmesinin de kendisine kurulan tuzağın bir parçası olduğunu görecektir adamımız. Ve bir anda kendini Vice City sokaklarında, cebinde beş kuruş olmadan herşeye sıfırdan başlamış olarak bulacaktır.

Vice City büyüklük açısından Liberty City'nin yaklaşık 2,5 katı ve çok daha dolu, çok daha fazla keşfedilecek yeri var. Oyundaki araç sayısı da 100'den fazla ve iki tekerli araçlar da buna dahil. Genel atmosferin yaratılmasında 80'li yıllarda geçen Miami Vice gibi polisiye dizilerden çok etkilenilmiş. PC versiyonu tabii ki çok daha yüksek çözünürlükleri ve daha detaylı grafikleri ile gözümüzü doyuracak. Ama daha da önemlisi konsoldakinden daha fazla ve esnek kontrol seçenekleri sunması. Ne diyelim, GTA adı 2003 yılına da damgasını vuracak gibi görünüyor.



Halo

Yapım: Microsoft Dağıtım: Microsoft
Çıkış: 06-2003



Uzun süre geldi, geliyor, gelecek mi acaba şeklinde çile çektirdikten sonra, Halo piyasadaki en sağlam XBox oyunlarından biri olarak ortaya çıktı. Gerek grafikleri, gerek hikayesiyle çok ilgi çeken oyun, aynı zamanda konsollarda rahatlıkla oynanabilen bir FPS yapmanın mümkün olduğunu da herkese gösterdi. Ancak doğrusu bazı unsurlar Halo'nun aslında hak ettiği üne kavuşmasını engelledi. Bunlardan ilki XBox konsolunun tüm dünyada Sony ve Nintendo karşısında ciddi biçimde hezimete uğramış olması. Haliyle pek satmayan bir konsol için yapılan oyunlar da öyle fazla izleyici bulamıyor.

Ama daha da önemlisi Halo'nun konsol versiyonunun özellikle ses ve grafik açısından bekleneni vermekten uzak olmasıydı. Tamam, Halo bir konsol oyunu için hayli etkileyici grafiklere sahipti, ama hayatına bir PC oyunu olarak başlamıştı ve özellikle görsel açıdan tam bir devrim yaratması bekleniyordu. Belki aranızda birkaç sene evvel fuarlarda gösterilen ve web sitelerine de konan demo görüntülerini hatırlayanlar vardır? Daha o zamanın grafikleri bile Halo'nun konsol sürümündekinden yıllarca ilerideymiş gibi görünüyor. Buna bir de konsolun nispeten kısıtlı Multiplayer seçenekleri eklenince, Halo her şeye rağmen özellikle PC kullanıcıları arasında pek fazla ilgi göremedi. Oysa Microsoft X-BOX ile sadece konsol değil, PC pazarından da büyükçe bir pay kapmayı ummuştu.



Ne var ki şimdi uzun bir süre önce söz verildiği gibi, Halo ait olduğu yere, PC'ye geliyor. Tabii konsol sürümünün aldığı tepkiler doğrultusunda bir hayli elden geçirilerek çıkarılacak şüphesiz. Her şeyden önce grafikler en yeni grafik işlemcileri ve çok yüksek çözünürlükleri destekleyecek biçimde elden geçiriliyor. Bunun yanında oyun içeriğinin daha kapsamlı, daha uzun olması da söz konusu. Ancak her şeyden önemlisi bu FPS'yi olması gerektiği gibi net üzerinde bolca rakiple birlikte ve daha da önemlisi fare-klavye ikilisini kullanarak oynayabileceğiz! Ve eminim standart X-BOX kontrol cihazıyla bir yarım saat haşır neşir olmuş olan herkes bu son maddenin ne kadar önemli olduğunu takdir edecektir!



Counter-Strike: Condition Zero



Yapım:Ritual/Gearbox Dağıtım: VU Games
Çıkış:03-2003

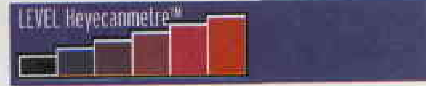
Tuğbek'in şu sözlerini aynen aktarmaktan kendimi alamıyorum bu noktada. "Sen kalk, bir ton para harca, şirket kur, Massive Multiplayer oyunlar yapacağım diye kas. Sonra herifin biri sırf canı sıkıldığı için oturup amatör bir oyun yapsın ve bu da dünyanın en çok oynanan Multiplayer oyunu olsun! Olacak iş mi yani?" Ah evet, tabii ki bahsettiğim oyun Counter-Strike, ya da muhteşem medyamızın tanımıyla "Yarım Ömür: Karşı Saldırı"! Puhahaha, adamlar daha özel isimlerin aynen tercüme edilmeyeceğinden haberdar değiller ama gazeteciyim diye ortalıkta dolaşıyorlar mal gibi. Ah neyse, biz o sersemleri kendi hallerine bırakalım da işimize bakalım. Evet, şimdi soruyorsunuz Condition Zero nerede, neden daha çıkmadı, yoksa hiç çikmayacak mı, diye. Ve çıksa bile şu son bir senede piyasaya sürülen benzer oyunlar karşısında ne kadar şansı olacak? Ne de olsa artık antika sayılan Half-Life teknolojisini kullanıyor ve bunun temeli de Quake motoruna kadar gidiyor.

Ama merak etmeyin, Condition Zero arada birkaç yapımcı değiştirmiş olsa bile çıkacak. Hatta eğer bir aksilik olmazsa siz bu satırları okurken çıkmış bile olabilir, çünkü son belirlenen tarih 2003 Mart ayı idi. Oyun neredeyse bir yıllık bir gecikmeyle geliyor, peki neden böyle oldu? Görünen o ki Gearbox Software en sonunda Ritual ile çalışmaya başlayana dek gelişmeleri tatmin edici bulmamış. Bu yüzden proje birkaç defa el değiştirdi. Ancak şu son haliyle oyun cidden hayli memnun edici bir hâl almış durumda.





Herşeyden önce Condition Zero tam anlamıyla büyük çaplı bir senaryo içermese bile, çeşitli ara sahnelerin ve gelişmiş botların yardımıyla oyuncuyu hayli meşgul edecek bir Single Player kısmına sahip olacak. Tabii pek çok yeni silah, karakter modeli ve çok daha yüksek detaylı grafikler de işin cabası. Tabii önceki CS sürümleri ile tam uyumlu olarak tasarlanan Zero'nun en önemli parçası yine Multiplayer kısmı olacak. Arabirim ve oynanabilirlik açısından alıştığımız tüm kolaylığı yerli yerinde bulmayı da bekleyebilirsiniz. Uzun lafı kısası, bu bahar LAN kablolarını hayli yoracağa benzer.



Postal 2



Yapım: Running With Scissors Dağıtım: Belli değil
Çıkış: 06-2003

Postal 1997 yılında iki boyutlu izometrik bir aksiyon oyunu olarak piyasaya çıktığında büyük gürültü koparmıştı. Oyunun en belirgin, en dikkat çeken yanı ana karakterin her yeni bölümde farklı biçimlerde ama daima umarsızca büyük katliamlar gerçekleştirmesiydi. Ve burada Soldier of Fortune türü kapışmalardan değil, geçit töreni yapan okul bandosunun üzerine molotof kokteyli atmaktan filan bahsediyoruz! Eh, haliyle bu denli büyük şiddet içeren bir oyun büyük gürültü kopardı, özellikle de oyunlarla hiç alakası olmayan ahlak bekçisi tipler arasında. Ama zaten Postal şiddet dışında herhangi bir unsura sahip olmadığından çabucak unutuldu, zaten genelinde pek iyi bir yapım da sayılmazdı.

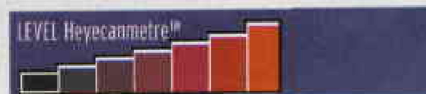


Tabii Postal adı yapımcılarının ikinci oyunu, hem de FPS olarak yapmakta olduklarını bildirince tekrar hatırlandı. Hayli geliştirilmiş bir Unreal grafik motoruna ve son zamanlarda pek sık karşımıza çıkan KARMA fizik motoruna sahip olan Postal 2, tıpkı ilk oyun gibi vahşetin dibine değdirecek. Üstelik bunu yaparken oyuncuya sadece bildik silahları değil, günlük hayatta da sık sık kullanılan nesnelerden faydalanma imkanı sunacak. Korkarım bu oyun piyasaya çıktığında otobüslerde AVP ya da Long Sword +1 muhabbeti yapanlara bir de benzin bidonuyla adam yakanların yaptıkları oyun geyikleri eklenecek.





Postal 2 artık adet olduğu üzere dar koridorlarda değil, geniş alanlarda, sokalarda, binalarda, yani bir kasabanın içinde geçiyor. Doğrusu bugünlerde herhangi bir FPS'de eskisi gibi dar koridorlara rastlama imkanı kalmadı pek. Tabii oyun alanı geniş olduğu kadar dolu da olacak, hem de potansiyel kurbanlarınızla. Ancak dikkat edin, her kuşun eti yenmez, özellikle polislerinki hiç! Her iyi FPS gibi oyunun Multiplayer kısmı da unutulmuyor, canınız sıkıldığında benzin bidonunu ya da odunu kapıp yakın arkadaşlarınızla birbirinize girebilirsiniz. Tabii bu kadar şiddet tek başına sıkıcı olabilir mi, bir zaman sonra bayabilir mi, orasını kestirmek güç Ama zaten Postal 2 yakında çıkacak ve biz bu sorunun cevabını alacağız.



Vietcong

Yapım: Pterodon Dağıtım: Take 2 Int. Çıkış: 03-2003



Bazı insanlar bilgisayarda savaş oyunlarının neden bu kadar çok tutulduğunu sorup durur. Onlara göre bilgisayar oyuncuları silah, şiddet ve yıkım bağımlısı manyaklardan başka birşey değildirler. Aynı zavallılar gerçek hayatta sürüp giden savaşlar ve yıkımlar karşısında ise süt dökmüş kedi gibi oturmayı tercih ederler. Bu insanların anlamadıkları birşey vardır, o da ne bizlerin "aptal" olmadığımız, ne de kendilerinin sandıkları kadar "zeki" olmadıklarıdır. Bizler bilgisayarda savaş oyunlarını seve biliriz, ama sonuçta bunun bir oyun olduğunu, kimsenin zarar görmediğini de bilerek oynarız. Yani sanal ve gerçek savaş arasındaki ayrımın farkına varacak denli aklımız başımızda. Üstelik şurası da tartışılmaz ki "gerçek" savaş son derece acı verici, geri dönüşü olmayan bir tecrübeyken, "sanal" savaşlar kesinlikle zararsız ve hatta eğlencelidir de. MOH:AA oynayıp ta bunun tersini savunabilecek biri var mı acaba aranızda? Sanmıyorum.

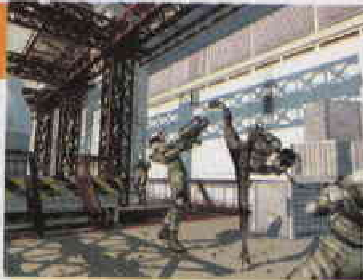
Ama teknoloji ilerliyor ve programcılar daha da "gerçekçi sanal savaşlar" yapabilir hale geliyorlar. Tabii bunda eski oyunlardan aldıkları derslerin etkisi de büyük. Mesela Vietcong tam anlamıyla bu yeni neslin en güzel örneklerinden biri olmaya aday. Herşeyden önce oyunun grafikleri çoğu benzerinden daha detaylı ve iddialı. Ancak grafik detay sadece görsel bir güzellik unsuru olmakla kalmıyor, aynı zamanda oynanışa da büyük katkıda bulunuyor. Tüm olayların Amerika'nın kabusu olan Vietnam'ın tropik yağmur ormanlarında geçtiğini unutmayın. Burası ağzına kadar Vietcong gerillası ve daha pek çok tuzakla dolu.

Vietcong o dönemin silahlarının, üniformalarının, ortamlarının hayli gerçekçi bir biçimde yansıtılacağı bir yapım. Tabii bu gerçekçiliğe uygun olarak sizden olaya tek tabanca dalmanız istenmeyecek, emrinizde bir takım asker olacak. Bu askerler emrinizde olsalar da, yapay zekaları sayesinde değişen durumlara uygun biçimde davranabilecekler, hatta yeri geldiğinde tabana kuvvet moduna bile girecekler. Eğer bir aksilik olmazsa oyun Mart ayında piyasada olacak, o zaman ne kadar başarılı olduğunu da birlikte göreceğiz.



Strident

Yapım: Phantagram Dağıtım: Microsoft
Çıkış: Belli değil



Cyber-punk oyun dünyaları pek sık rastlanan şeyler değildir, özellikle de iyi kotarılmış bir oyunda. Ancak Strider belki bunu değiştirebilir. Bu tür bir oyundan beklediğimiz gibi karanlık ve kaotik bir gelecekte geçen oyunda kimi zaman silahla, kimi zaman yumrukla, Matrix'i de aratmayacak hareketler çekerek düşmanlarınızla kapışıyorsunuz. Tabii oyunda çevreyle etkileşim ve gizlilik te büyük rol oynayacak, çünkü hayli karmaşık bir senaryonun içinden çıkmanız gerekecek. Oyun boyunca karakterinizin yeteneklerinin gelişecek olması Strident'e sıradan aksiyon oyunlarından biraz daha farklı bir boyut getiriyor. Bu yetenekler karşınıza çıkacak çok çeşitli türdeki görevleri nasıl geçebileceğinizi de belirleyecek tabii ki. Oyun öncelikli olarak X-Box için hazırlanıyor, ancak PC için çıkarılması da imkansız görülmüyor.



Firestarter

Yapım: GSC Dağıtım: Belli değil
Çıkış: Belli değil



Hakkında çok fazla bilgi bulunmayan oyunlardan biri Firesta[redacted] Pek neler biliyoruz, bir bakalım. Hmmmm, öncelikle bu bir FPS tabii ki ve olaylar üç farklı oyun dünyasında geçecek. Resimlerinden ve genel oyun şeklinden ciddi biçimde Quake tadı alınıyor, çünkü oyundaki her seviyenin "Amanin!" dedirtecek kadar yoğun biçimde düşmanla dolu olacağı garanti ediliyor. Tabii bunun sonucu olarak hızlı bir oyun temposu olacak. Oyunda beş farklı karakterden birini seçmek ve oyun ilerledikçe bu karakteri kendi zevkinize göre geliştirmek te mümkün tabii, zaten artık bu özellik pek çok yeni FPS içinde mevcut. Oyunda kullanılan grafik motoru Ukrayna kökenli GSC'nin kendi programcıları tarafından geliştirilmiş, üstelik hayli de iddialı bir yazılım. Oyunun tam çıkış tarihi belli değil, ancak yapımcılar en azından 2003 sonuna yetiştirmeyi umuyorlar.

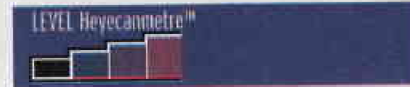


Chrome

Yapım: Techland Dağıtım: Strategy First
Çıkış: Belli değil



Bu oyun tanım olarak taktik-FPS türüne giriyor, en azından yapımcıların iddiası bu. Peki tek kişilik taktik-FPS olur mu, bu kendi içinde saçma değil mi? İlk bakışta öyle tabii, ancak oynadığınız karakterin tüm kişilik özelliklerini bir anda kökten değiştirme yeteneği varsa işler biraz değişir. Peki karakterimiz kronik kişilik bölünmesinden muzdarip değilse bu nasıl mümkün olabilir ki? Eğer olaylar gelecekte geçiyorsa ve biyolojik kontrol devreleri gibi şeyler bir paralı askerin hayatının ayrılmaz parçaları ise bal gibi de mümkün olabilir. Ama tüm iş bunları doğru seçmekle sınırlı değil maalesef. Aynı zamanda hangi bölümde hangi silahları ve araçları kullanacağınız, hedefinize nasıl yaklaşacağınız gibi detaylar da hayli önemli. Yani aslında her görevden önce bir takım asker yerine sadece kendinizi uygun bir biçimde donatmanız, sonra da geleceğin tuhaf dünyalarında maceraya koşmanız gerekecek. Oyunun çıkış tarihi pek belli değil, ama 2003 içinde çıkması bekleniyor..



Doom 3

Yapımcı: Id Software Dağıtım: Activision
Çıkış: Belli değil

Bu oyun hakkında söylenmedik bir çift laf kaldı mı ki acaba? Daha duyurulduğu ilk günden bu yana insanlar heyecanla hakkında konuşup durdular, forumlar açtılar, sitelerde, dergilerde belki binlerce sayfa yazı yazıldı. Doğrusu insanların beklentileri hayli yüksek ve eğer bu projenin başında ben olsaydım herhalde başarısızlık kaygısı yüzünden geceleri uyuyamazdım. Çünkü ne zaman insanlar bir oyundan bu denli büyük bir beklenti içine



girseler, sonuçlar beklentilerin çok gerisinde kalmaya mahkum oluyor. Ama tabii ID Software dün kurulmuş bir firma değil, John Carmack'ın programcılık yeteneği ise herhalde şu saatten sonra pek sorgulanamaz. Ne de olsa bu adamlar oyun piyasasını şekillendiren ve PC endüstrisinin kaderini çizen kişilerden bazıları. Ama geçmişteki başarılarını tekrarlayabilecekler mi? Orasını bekleyip göreceğiz, çok birşey kalmadı ne de olsa.



Tron 2.0

Yapım: Monolith Dağıtım: Disney Interactive
Çıkış: 06-2003





Tron çok ilginç bir filmdi. Kendine has senaryosu, bilgisayar grafikleriyle desteklenmiş görüntüleri ve ilginç dünyası sayesinde gösterime girdiği anda bilim-kurgu klasikleri arasındaki yerini alıverdi. Ama bildiğim kadarıyla Monolith bu konuya el atana dek Tron dünyasında geçen hiçbir oyun yapılmamıştı. Şimdiyse Tron 2.0 piyasaya çıkarılmaya neredeyse hazır. Peki ama klasik bile olsa hayli eski bir filmin oyununu yapmak biraz riskli değil mi? Pek değil, çünkü Tron 2.0 ne eski filmin, ne de halen çekilmekte olan yeni filmin konusunu temel almıyor kendine. Tamamen özgün bir senaryo etrafına kurulan Tron 2.0 ile filmdekinden çok daha geniş ve karmaşık bir dijital dünyaya girme imkanımız olacak. Ancak oyun basit bir FPS olmaktan daha fazlasını yapacak, Light Cycle yarışları ve daha pek çok alt bölüm sayesinde Tron dünyasının her detayını yaşamamız mümkün olabilecek. Bildiğimiz kadarıyla oyun tamamlanmak üzere ve bu baharda çıkması bekleniyor.



Enter The Matrix

Yapım: Shiny Dağıtım: Infogrames
Çıkış: 05-2003

Wachowski biraderlere film yapımcılığı yetmemiş olsa gerek ki bir de üstüne Shiny ile el sıkışıp Matrix oyunu yapmaya başladılar. Tabii oyunu kendileri yapmıyorlar ama burunlarını projeye ve Shiny'nin işine dibine kadar sokmuş durumdalar. Tabii aslında bu durum bir yerde iyi, çünkü adamların oyunu da filmleri kadar ciddiye aldıklarını gösteriyor. Neyse, oyun henüz çıkmamış olan ikinci Matrix filmiyle yaklaşık aynı zamanlarda geçiyor, ancak sadece filmi konu almıyor. Burada iki farklı karakteri kullanarak Matrix içinde ve dışında çeşitli maceralara atılıyor, zaman zaman filmin konusuyla paralel olaylara karışıyorsunuz. Matrix dışındayken çeşitli görevlerde isyancı gemisini de kullanmanız gerekecek. Matrix içinde ise filmlerde gördüğünüz tüm numaraları ve hatta daha da fazlasını ağır çekim kamera açıları eşliğinde yapabilmek mümkün olacak. Tam anlamıyla "ilginç" bir proje, bakalım başarılı olacak ve filmlerle oyunlar arasındaki büyük uçurumu bir nebze olsun kapatabilecek mi?.



AKSİYON

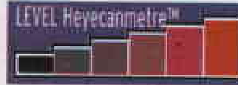
Far Cry





Yapım: Crytek Studios Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: Belli değil

Yıl 2020 bile olsa bazı şeyler hiç değişmiyor anlaşılan. Gemiler yine eskisi gibi batabiliyor, uçaklar düşebiliyor, yalnız kazazedeler zor zahmet ıssız tropik bir adaya kapağı atabiliyorlar. Ve o kazazede muhteşem şansı sayesinde koca okyanusta bula bula manyak bir profesörün genetik araştırmalar yaptığı adayı bulabiliyor. Eh, demek ki Murphy Kanunları zaman ve mekandan bağımsız işliyor. Ama tabii bu demek değildir ki postunuzu kolayca teslim edeceksiniz! Tabii ki hayır, size düşen bulabildiğiniz her silahı ve yöntemi kullanarak o adadaki tehlikelerle kapışmak ve oradan canlı çıkmak. Tehlikeler iyi eğitimli paralı asker gruplarından tutun da çeşitli güvenlik sistemlerine ve hatta adı konmamış genetik mühendislik ürünü canavarlara dek değişiyor. Neyse ki bulabileceğiniz silahların sağlayacağı ateş gücü ve zekanız sayesinde etkili bir savaş verme ihtimaliniz yok değil. Klişe bir konu ama eğer sonuç iyi olursa oynarız, neden oynamayalım ki? Maksat FPS olsun! Unutmadan sizlere ilginç bir not, bu oyunu Almanya'da doğup büyümüş iki Türk kardeşin kurduğu bir firma yapıyor



Four Horsemen of the Apocalypse



Yapım: 3DO Dağıtım: 3DO
Çıkış: Belli değil

Konu olarak bilgisayar oyunlarında defalarca işlenmiş bir senaryoyu ele alan Apocalypse, yakın bir gelecekte geçiyor. Üçüncü Dünya Savaşı'nın ardından yeryüzüne inen Mahşerin Dört Atlısı ile kapışması için görevlendirilen bir meleği canlandırdığınız oyunun en büyük özelliklerinden biri hayli yüksek vahşet seviyesi. Kokuşmuş bir dünyanın ve daha sonraki bölümlerde bizzat cehennemin dibinde geçen olaylar oyuncuyu sadece Dört Atlı ile değil, onların ordularıyla da çarpışmak zorunda bırakacak. Karakter ve ortam tasarımları, ayrıca ara sahnelerin hazırlanması işi bizzat ünlü çizer Simon Bisley tarafından üstlenilmiş. Tabii pek çok yeni FPS gibi bu oyunda da yavaş çekim kamera eşliğinde yapılacak yakın dövüş hareketleri filan bulunacak. Oyunun 2003 ortalarına doğru bitmesi planlanıyor.



Judge Dredd
Dredd vs Death

Yapım: Rebellion Dağıtım: VU Games
Çıkış: 08-2003



Çizgi romanlarla ilgilenip te 2000 AD ve Judge Dredd isimlerini duymayan kimsa var mıdır bilemem, ama eğer Rebellion Software bu oyunu piyasaya sürebilirse PC oyuncuları arasında Dredd ismi yeniden canlanacak demektir. Zaman yakın gelecek ve mekan ünlü metropol Mega City One. Yargıçlar sokakları kontrol altında tutmak ve yasaları uygulamak için günlük mesailerini yapmakla meşguller. Ama bu şehirde sıradan kanunsuzlar ve sokak çetelerinden çok daha tehlikeli düşmanlar da var. Efsanevi Kara Yargıçlar Death, Fear, Mortis ve Fire çok eski bir hesabı kapatmak için geri dönüyorlar. Ama Dredd'in işi onlarınki kadar kolay değil, çünkü o kanuna uymayan tek bir adım bile atamaz. Oysa özellikle Death başkalarının bedenine geçebilme yeteneği sayesinde ölmek bilmeyen bir düşman haline gelebiliyor, tabii diğer üçünü ve bunların peşine takılanları unutmamak lazım. Konu Mega City One'ın o kaotik ortamında geçiyor ve her mekanın, her detayın, her olayın bugüne dek yayınlanmış Judge Dredd hikayelerine uygun olması için büyük bir çaba gösteriliyor. Oyun bitmeye çok yaklaşmış durumda ve bu yaz raflardaki yerini alması bekleniyor.

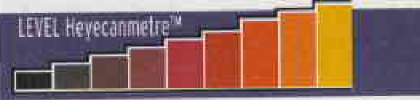


Rainbow Six: Raven Shield

Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: 04-2003

Raven Shield uzun zamandır beklediğimiz bir oyun, ama arada bir sürü başka taktik FPS çıktı. Tabii bu durumda insan kendi kendine soruyor, Rainbow Six bu yeni nesi oyunlarla nasıl başa çıkacak, diye. Çünkü belki hatırlarsınız, Rainbow Six oyunları her ne kadar grafik açıdan pek fena olmasalar da, yine de köşeli çizimleri ve özellikle de hayli karmaşık olan görev planlama ekranları yüzünden bir miktar tepki çekmişlerdi. Ben özellikle silahı ekranda görememekten muzdariptim. Böyle de bir saplantım var maalesef, bir simülasyon oynarken kokpiti, ya da bir FPS oynarken elimdeki silahı göremezsem çok fena gıcık kapıyorum. Yani Doom 3 ekranda silahımı göstermesin, onu bile oynamam, *o kadar* fena!

Fakat Raven Shield pek çok açıdan alışılmış FPS standardlarına daha yakın bir yapım olacak. Herşeyden önce çatışmalar daha rahat, daha hareketli ancak eskisi kadar ölümcül tasarlanıyor. Buna ek olarak görev planlama ekranı tamamen üç boyutlu ve kullanımı eskiye oranla daha kolay olacak. Grafikler ise geliştirilmiş Unreal motoru sayesinde en yeni oyunlarla kapışacak denli güçlü olmasa bile yine de tatmin edici bir seviyede. Tabii yapay zekanın daha iyi ve esnek olacağını söylemek lazım, ne de olsa Unreal motorunun en güçlü yanlarından biri de gelişmiş AI algoritmalarıdır. Oyun bir aksilik olmazsa bu bahar ayında çıkacak.



Breed

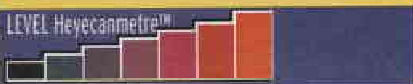
Yapım: Brat Designs Dağıtım: CDV
Çıkış: 05-2003

Bu isme dikkat edin, çünkü bir ihtimalle bu oyun 2003'ün en iyi oyunlarından biri olacak. Hiç adı sanı duyulmamış bir ekibin uzun süredir üzerinde çalıştığı Breed, *içinde en* baba tasarım stüdyolarının yüzünü kızartacak denli çok yenilik barındırıyor. Herşeyden önce grafikler göz alıcı, şu kadarınız söyleyelim ki, bu oyun NVIDIA'nın yeni GeForce FX'in gücünü göstermek için resmen seçtiği ve desteklediği 3 yapımdan biri. Ama bunun da ötesinde oyun dünyasının genişliği neredeyse rakipsiz derecede



büyük. Bir anda daracık koridorlardan dışarı fırlayıp bir tanka atlamanız, geniş ovaları çatışarak geçtikten sonra hava üssünden bir uçağa binip önce atmosferde, sonra da dünya yörüngesinde savaşa devam etmeniz mümkün oluyor, hem de hiçbir yükleme ekranına rastlamadan! Oyun hem taktik takım stratejisi, hem simülasyon hem de eski usül FPS tadına sahip. Öyle ki takım elemanlarına ya da kanat adamlarınıza emirler vermek, ya da tek tabanca düşman üssüne sızabilmek mümkün. Tabii tüm bunlar için cidden sağlam bir sisteme ihtiyacınız olacaktır, ama zaten Doom 3 için upgrade etmeyi düşünmüyor muydunuz? İşte size bir sebep daha! Yalnız Mayıs ayına kadar vaktiniz var, elinizi çabuk tutun!



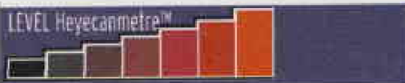


Hidden & Dangerous 2

Yapım: Running With Scissors
Dağıtım: Belli değil
Çıkış: 06-2003

İlk Hidden & Dangerous çıkalı yaklaşık 3 sene filan oldu herhalde. O oyun Çek Cumhuriyeti'ni dünya oyun pazarına aktif olarak sokmuş, kendinden sonraki pek çok başarılı oyun için yolu açmıştır dersek yanlış olmaz. Bazı tasarım ve program hatalarına rağmen hayli övgü toplamıştı, özellikle grafikleri o zaman için hayli iyiydi. Illusion Softworks bu başarıdan cesaret alarak yaklaşık 2 yıl kadar önce ikinci oyunu yapmakta olduklarını duyurdu. Ancak üzerinden bu kadar zaman geçmesine rağmen oyun yine de piyasaya çıkabilmiş değil. Fakat gelen haberlere bakılırsa H&D 2 bu yılın ortalarına doğru bitirilmiş olacak.

Tıpkı *ilk oyunda* olduğu gibi bu defa da İkinci Dünya Savaşı'nda çeşitli özel görevleri üstlenen bir İngiliz komando timinin başından geçenler anlatılacak. Ancak bu defa olaylar ağırlıklı olarak Kuzey Afrika cephesinde geçiyor. Takımdaki elemanlara hayli detaylı emirler verebilecek, haritadaki çeşitli araçları kullanma imkanı bulacaksınız. Ancak oyunun en göze batan yanlarından biri grafikleri. Grafikler belki Unreal 2 ya da Doom 3 kadar gösterişli sayılmazlar, ancak dikkatli baktığınızda programcıların gösteriştën ziyade gerçekçiliğe önem verdiğini farkedebilirsiniz. Üniformalardan silahlara herşey olması gerektiği gibi görünüyor, daha gösterişli değil. Kısacası H&D 2 özellikle eski savaşlara ilgi duyan oyuncuların dikkatle beklemesi gereken bir yapım.







AKSİYON ADVENTURE

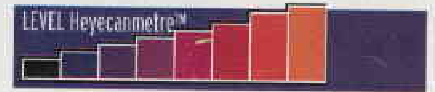
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Yapım: Headfirst Productions Dağıtım: Belli değil
Çıkış: 09-2003

Aslında bu biraz kafanızı karıştırabilir, çünkü büyük ihtimalle Cthulhu'nun 2004 tarihine ertelendiğini duymuşsunuzdur. Ne var ki aslında halen bir değil iki Cthulhu oyunu yapılmakta olduğunu söylemem belki size yardımcı olur. 2004 yılında çıkması planlanan oyun yine Lovecraft'ın ünlü bir hikayesi ile aynı ismi taşıyan Beyond The Mountains Of Madness. Bu yıl içinde çıkmasını beklediğimiz oyun ise Dark Corners Of The Earth. Daha önce defalarca bu oyuna değindik ve hatta video görüntülerine de CD içinde yer verdik. Call of Cthulhu ünlü Amerikalı yazar Lovecraft'ın hikayelerinden yola çıkılarak hazırlanan korku-gerilim türünde bir oyun. Lütfen burada korkunun ve gerilimin altını çizmeme izin verin, çünkü her ne kadar ilk bakışta FPS gibi görünse de, Cthulhu herhangi bir FPS ile sadece yüzeysel bir benzerlik gösteriyor. Burada ön plana çıkan unsur lanetli Innsmouth kasabasından sağ kurtulabilmek. Tabii sadece canınızı değil, aklınızı da korumak zorundasınız, çünkü görecekleriniz, yaşayacaklarınız belki ekran başında oturan sizi sadece biraz "rahatsız" etse ve ışıkları yakmaya mecbur hissettirse bile, oyundaki karakteriniz için aynı şey söylenemez. O her an aklını yitirebilir, delirip hayaller görmeye, etrafa saldırmaya, hatta yükseklik korkusu nedeniyle köprüden geçerken aşağı uçmaya kalkabilir. Peki gerçekten de oyun bu kadar gerilimli olacak mı dersiniz? Kimbilir...



Lovecraft hikayelerini okumuş olanlarınız onların ne denli rahatsız edici olabildiklerini bilirler. Neden iyi kotarılmış bir oyun da aynısını yapamasın? Umarız bu yıl bitmeden bu sorunun cevabını almış olacağız.





Thief 3

Yapım: Ion Storm
Dağıtım: Eidos
Çıkış: 12-2003

Sevdiğimiz pek çok klasik oyundan sorumlu olan Looking Glass kapatıldığında buradakilerden pek çoğu Ion Storm tarafından işe alındı. Bunların büyük bir kısmı daha önce Thief gibi sıra dışı bir klasiğin geliştirilmesinde çalışmış insanlardı. Neyse ki Thief 3 projesinde şimdi aynı adamlar çalışıyorlar ve başlarında da Warren Spector gibi bir usta var. Yani sessiz ve karizmatik hırsızımız Garrett'in geleceğinden şüphe etmemize hiç gerek yok. Unreal 2 motoru kullanılan serinin bu son oyunu yaklaşık 2003 sonuna doğru tamamlanmış olacak. Ve bizler de tekrar gölgelerin arasından sessizce süzülmenin heyecanını yaşayabileceğiz..

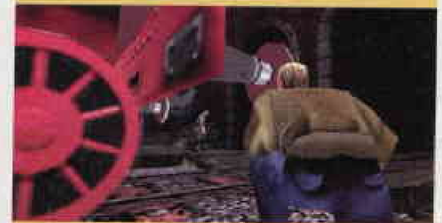


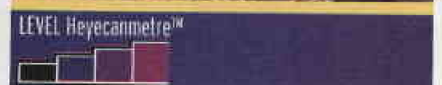
The Great Escape

Yapım: Pivotal Games Dağıtım: Sci
Çıkış: 06-2003



Yeni nesiller eski Hollywood klasiklerini pek bilmezler aslında, ama gerçekten de iyi aktörlerin oynadığı iyi filmlerin yapıldığı zamanlar da olmuştur. İşte "The Great Escape" böyle nadir klasiklerden biridir. Başrolünü Steve McQueen'in oynadığı o filmde Alman esir kampından kaçmaya çalışan bir grup tutsağın başından geçenler anlatılıyordu. Filmin üzerinden belki 40 sene geçmiş olmasına rağmen, Pivotal Games bunun iyi bir oyun olabileceğini düşünmüş olmalı ki bu konuya el atmışlar. Tabii bu yakınlarda çıkan benzer bir oyun olan Prisoner Of War hayal kırıklığı yarattı biraz, ama The Great Escape yapımcıları bundan iyi dersler çıkarmış gibi görünüyorlar. Oyun filmdekinden biraz daha farklı bir çizgi izleyecek ve yanınızdaki adamların yeteneklerinden faydalanarak toplama kampından tarafsız bir ülkenin sınırına kadar giden yolda ilerleme imkanı sunacak. Bu yaz sonucu hep beraber göreceğiz.





Shade: Wrath Of Angels

Yapım: Black Element Software Dağıtım: Cenega Çıkış: 06-2003

İçinizdeki kötülüğü serbest bırakmak. İlk bakışta çok klişe bir kavramdır bu ve aslında günlük hayatta pek fazla uygulama alanı da yoktur, tabii eğer yasalara bağlı, sıradan bir vatandaş iseniz. Peki ya kendinizi bir anda korkunç yaratıklarla dolu karanlık bir dünyada bulsaydınız neler olurdu? Üstüne üstlük bir de korkunç bir iblise ev sahipliği ettiğinizi düşünün. Bu iblisi serbest bırakmak tamamen sizin elinizde ve bunu yaptığınız zaman kazandığınız güçler gerçekten baş edilmez seviyelere ulaşıyor. Ama tabii ki bedelsiz değil bu, o iblisi ne kadar sık serbest bırakırsanız sonuçta ondan o kadar fazla etkilenmeye, gittikçe insandan çok lanetlenmiş, tuhaf bir varlığa dönüşmeye başlıyorsunuz. Yani aslında Shade kendi içinde başlı başına ahlâki bir bulmacayı taşıyor. Ama böyle bir oyun ne kadar çekici, ne kadar başarılı olabilir? Tabii orasını oyunu oynamadan bilmek mümkün değil. Kısmetse bu yaz öğreneceğiz..





Tomb Raider Angel Of Darkness

Yapım: Core DesignDağıtım: Eidos
Çıkış: 06-2003

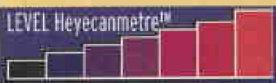
Lara Croft çok uzun bir zaman oyun dünyasını meşgul etmeyi başardı ve hatta Angelina Jolie ile beyazperdede bile bir miktar başarı kazanabildi. Ne var ki üstüste neredeyse hiçbir değişiklik olmadan çıkarılan beş Tomb Raider oyunundan sonra insanlar hep aynı şeyleri görmekten cidden sıkıldılar. Çünkü her ne kadar Tomb Raider oyun piyasasında bir devrim yaratmış olsa da, zaman içinde diğer tüm oyunlar gelişirken o olduğu yerde saydı. Ve fakat Angel of Darkness ile bu durum değişebilir. Çünkü Core Designprogramcıları oynanış stilinden oyun atmosferine dek pek çok unsuru yeniden yapılandırmakta olduk-



larını söylüyorlar.

Bu defa Lara kendini büyük bir tuzaktan kurtarmaya çalışıyor, ama bunun için birkaç kayayı itmekten fazlasını yapması gerekecek. Ve aslına bakarsanız Lara bunları yapabilecek şekilde donanmış gibi görünüyor. Oyunda ayrıca Kurtis Trent adında oynanabilir bir karakter daha olacak. Daha karanlık bir dünyada, daha fazla gerilim ve entrika vaad eden Angel of Darkness ne kadar başarılı olabilir dersiniz? Sanırım bunun cevabını bu yaz birlikte alacağız.





Duality

Yapım: Trilobite Dağıtım: Phantagram Çıkış: Belli değil

Çizgi roman ve sinema gibi alanlarda hayli etkili, hayli başarılı olmuş olan Cyber-Punk akımının neden bilgisayar oyunlarında bir türlü istendiği kadar sağlam bir sonuç veremediğini kestirmek güç. Aslında belki kabahati yapımcılarda aramak gerekir, acaba sırf Cyber-Punk atmosferinin ardına gizlenip yaptıkları az sayıdaki oyunun içini düzgün bir konuyla doldurmayı unutmuş olabilirler mi dersiniz? Bana öyle gibi geliyor. Ama bu durum yakında değişebilir, çünkü Duality sadece bu akımın yarattığı kaotik, karanlık grafiklerin arkasına saklanmıyor, hayli ilginç bir oyun yapısı da sergiliyor. Her şeyden önce oyun üç farklı boyutta geçiyor ve üç farklı karakter kullanmanızı gerektiriyor. Bu karakterler aslında aynı zamanda fakat farklı yerlerde üstlerine düşeni yapıyorlar. Ve konu her birinin katkılarıyla anlatılıyor. Bence iyi bir yaklaşım. Tabii oyunun son derece gelişmiş grafiklere sahip olduğunu da belirtmeliyim. Fakat bu grafikler sadece göze hitap etmeleri için kullanılmayacaklar. Oyun ekranında hiçbir gösterge vesaire yer almayacak, durumu anlamak için karakterimizin haline bir göz atmamız yetecek. Oyunun 2003 yılı bitmeden hazır olması planlanıyor.







Metal Gear Solid 2: Substance

Yapım: Konami Dağıtım: Konami
Çıkış: 04-2003

Bazı oyunlar vardır ki ilk dakikadan itibaren klasik olurlar. Aynı şekilde bazı oyun karakterleri de inanılmaz biçimde etkileyici, oyuncular üzerinde iz bırakan bir yapıya sahiptirler. Metal Gear Solid oynayanlar neden ve kimden bahsettiğimi iyi bilirler. Tabii ki burada söz konusu olan kişi Solid Snake! Ne var ki PS2 sahibi olmayanlar MSG 2'yi sadece rüyalarında oynama fırsatı bulabildiler. Ve fakat şimdi bu yanlışlık düzeltilecek ve hem PC, hem de X-BOX kullanıcıları son macerayı yaşama imkanı bulacaklar.

Ancak burada küçük bir detay var, Substance sadece MSG 2'de olan olayları diğer sistemlere getirmekle kalmıyor, üstüne bir de oyunun içeriğini korkunç biçimde genişletiyor. Mesela Snake Tales adlı beş yeni bölüm normalde olan olayların daha önce görmediğimiz boyutlarını da izlememize imkan veriyor. Tabii tüm oyunu baştan sona Solid Snake ile oynamak ta mümkün eğer isterseniz, zaten anladığım kadarıyla Solid dururken Raiden ile oynamak çoğu oyuncunun hiç hoşuna gitmemişti. Tüm bunların üstüne bir de kolaydan imkansıza giden zorlukta 200 adet yeni VR Mission eklerseniz ne olur? Şenlik olur, ne olacak! Tabii oyun beklendiği gibi bu aylarda piyasaya çıkarsa!







Black & White 2

Yapım: Lionhead Dağıtım: Electronic Arts Çıkış: 12-2003





Bugüne dek pek çok oyunda "tanrıcılık" oynadık, burası tartışılmaz. Hatta işin suyunu çıkarıp Black & White ile güçlenmeye çalışan yeni yetme bir tanrıyı da oynadık, hatta iyi ve kötü arasında bir seçim yapma şansımız bile vardı. Bazı başka oyunlar ise bize özellikle mitolojide adı geçen çeşitli "tanrılardan" yardım alarak hedeflerimize ulaşma imkanı tanıdılar. Mesela Age of Mythology bu türden bir oyundu ve ne denli başarılı olduğu da tartışılmaz.

Black & White bize bir tanrıyı oynama imkanı veriyordu, ama çoğunlukla tüm yaptığımız etrafa çeşitli büyüler atarak çoğunlukla pek işe yaramayan köylüleri memnun ya da ölü kılmaktan öte geçmiyordu. Ah evet, tabii bir de dev bir maymuna nasıl yemek yeneceğini öğretmek vardı. Oyunun yapay zekası hayli devrimsel sayılırdı ama genelde her zevke hitap edemediği ve beklentileri karşılamaktan biraz uzak kaldığını itiraf etmek gerekir.

Peki işler bundan daha da öteye gidebilir mi? Aslında gidebilir. Şimdi size Age of Mythology'deki sıradan komutanı canlandırmak yerine, doğrudan Zeus ya da Hera olarak oynama imkanınız olacağını söylersem bana ne dersiniz? Burada bahsettiğimiz konu basit köylüleri memnun etmek için yağmur yağdırmaktan çok daha fazlasını içeriyor. Burada hayli ilerlemiş ve çeşitli krallıklar kurmuş olan insanoğlunun işlerine büyüler ya da evcil hayvanımızı kullanarak burnumuzu sokmaktan bahsediyorum. Çeşitli politik çıkar çatışmaları yaşayan krallıklardan, dev orduların birbirine girdiği savaş meydanlarından bahsediyorum. Size tapanlara arka çıkmaktan, barış için çalışarak iyi bir tanrı olmaktan bahsediyorum. Ya da tüm krallıkları ezip kötü ama gezegene güçle hakim olan karanlık bir tanrı haline gelmekten.

Black & White 2 işte böyle bir oyun olacak biçimde hazırlanıyor. Tabii yine bir öküze oturup kalkmayı öğretmek zorunda kalacağız şüphesiz, ama tüm oyun bunun üzerinde kurulu olmayacak. Çok yüksek detay seviyesine sahip grafikler, inanılmaz tanrı güçleri, korkunç meydan savaşları, şiddetten sarsılan dağlar. 2003'ün sonuna doğru tüm bunları ekranınızda görmeye hazır olun.



Homeworld 2

Yapım: Relic Entertainment
Dağıtım: Sierra
Çıkış: 06-2003





Homeworld çıkana dek insanlar uzayda geçen bir strateji oyunu nasıl yapılır pek bilemiyorlardı sanırım. En iddialı firmanın yaptığı iş bile bildiğimiz 2D grafikli bir RTS yapıp, sonra da harita kaplamalarını siyaha boyamaktan ibaret gibiydi. Sonra Homeworld geldi. Tamamen 3D bir uzayda, tam bir hareket özgürlüğü, filo formasyonları ve evini arayan sürgün bir halkın hüzünlü hikayesiyle beraber geldi. Sinan'la birlikte oturmuş oynarken grafiklerin güzelliğine nasıl şaşırdığımızı, sonra 3D hızlandırmayı değil de Software emülasyon modunu kullanmakta olduğumuzu farkedip nasıl daha da fazla şaşırdığımızı hatırlıyorum da, işte öylesine de etkileyiciydi oyunun görünümü. Tabii hataları ve eksiklikleri yok değildi, ama başkalarının yapamadığını yapan bir oyunun küçük kusurlarını görmezden gelmek zor olmamıştı.

Şimdiyse ikincisi yapılıyor. Yine o kadar şaşıracak mıyız? Sanmıyorum, çünkü ilk Homeworld çıktığından bu yana hemen her firma benzer bir oyun yaptı, yani işin devrimsel yönü geçmişte kaldı. Ama bu demek değil ki Relic programcıları yeni fikirlerle ortaya çıkamasınlar. Herşeyden önce yeni ve daha güçlü bir grafik yapısı var oyunun. Bunun sayesinde ilk oyunda yapamadıkları pek çok şeyi yapacak, pek çok fikri oyuna dahil edebilecekler. Yeni gemiler, yeni teknolojiler, daha detaylı bir uzay ortamı ve herşeyden önemlisi yeni bir hikaye anlatılacak. İşte sırf bunlar için bile Homeworld beklenmeye değer gibime geliyor.



Republic: The Revolution

Yapım: Elixer Studios Dağıtım: Eidos
Çıkış: 09-2003

Çoğu strateji oyununda iyi kötü bir diplomasi seçeneği yer alır, değil mi? Ve yine çoğu strateji oyununda o diplomasi seçeneği karşı tarafa mesaj yazıp laf atmaktan çok daha fazla işe yaramaz. Oysa insan ilişkilerinde diplomasi ne kadar da önemlidir! Ya siz böyle diplomasiye korkunç ağırlık veren bir oyun olsaydı oturup oynamaz mıydınız? Peki ya sırf diplomasiye dayanan bir oyun olsa? Hani orada, uzaklarda küçük ama zengin bir ülke olsa, siz de o ülkede yaşayan bir milyon nüfustan biri olsanız. Sıradan ama önemli bir vatandaş, önemli çünkü hedefiniz seçimleri kazanıp başkan olmak! Sorun şu ki muhalefette olanlar ne kadar çok iktidara geçmek isterlerse, iktidarda olanlar da o kadar gitmek istemezler. Tabii sonuçta demokrasinin çarkları işler. Seçim kampanyaları yapılır, çeşitli halk sınıfları farklı vaadlerle tavlanır, düşmanlar rüşvet, iftira ve benzeri yollarla ezilir, iktidara ve sağladığı olanaklara kavuşmak için ne gerekirse yapılır. Tabii bu arada avucu kaşınan generallerin askeri darbe yapma ihtimalini unutmamak ta gerekir. Hangi ülke mi burası? Hayali bir ülke efendim, adı Novistrana olan eski bir Demir Perde ülkesi. Ne yani, bu tür olayların gerçekten olduğunu düşünmüyorsunuz herhalde? Çok kötü niyetlisiniz vallahi! Eğer kısmet olursa bu kötü niyetinizi önümüzdeki sonbaharda Revolution oynayarak iyice ortaya koyabilirsiniz.





STRATEJİ

UFO: Aftermath

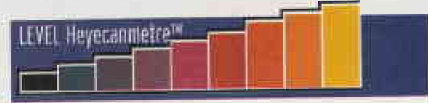




Yapım: Altar Interactive Dağıtım: Virgin Çıkış: 06-2003

1994 senesi PC oyunları tarihinde önemli bir senedir. Çünkü o tarihte UFO: Enemy Unknown piyasaya çıktı. Eğer bu oyunun ya da serideki diğerlerinin adını dahi duymamışsanız asla gerçekten strateji oynamış sayılmazsınız. UFO serisi insanlığı uzaylı istilasına karşı koruyan bir avuç profesyonel askerin ümitsiz gibi görünen savaşını ve zaferlerini anlatıyor, komutan koltuğuna da sizi oturtuyordu. Büyük haritada üsler kurmak ve savaşın stratejik yanını hesaplamak, taktik haritada ise askerlerinizle düşmana karşı birebir çarpışmak inanılmaz zevkli, inanılmaz bağımlılık yapıcıydı. Çoğu geceler kabuslarımda yanan binalar ve uzay gemisi enkazları arasında Sectoidlerle kapıştığımı görmeme sebep olmuş bir oyundu. Üstelik o zamanlar da pek genç sayılmazdım.

Sonra orijinal oyunu yapan tasarımcılar farklı bir isim altında da olsa yıllardır hayal ettikleri devam oyununu yapmaya kalkıştılar. Ne var ki parasal sorunlar yüzünden oyun birkaç defa el değiştirdi ve sonuçta Çek kökenli Altar firmasının sorumluluğuna geçti. Tamamen 3D olarak tasarlanan oyun orijinalini inanılmaz kılan tüm önemli detaylara ve fikirlere halen sahip. Ama bize yeniden o hissi tattırabilecek mi? Bunu söylemek zor, grafiklere bakılırsa bu oyunda ilkini çekici kılan o hafif Japon Anime çizgileri, tadı yok, çok daha karanlık, kaotik bir havaya sahip. Ama tabii iyi bir strateji olursa neden oynamayalım, değil mi?



Commandos 3

Yapım: Pyro Studios Dağıtım: Eidos
Çıkış: 07-2003



Aslına bakarsanız Commandos gibi oyunlar herkesin zevkine uymayabilir. Ve ilk iki oyun ne kadar ilginç olsa da tamamen problemsiz sayılmazlardı. Herşeyden önce bir noktadan sonra görevler birbirine benzemeye başlıyordu. Ayrıca bu türe yabancı olanlar için oynanması çok kolay yapımlar da sayılmazlardı. Ama yine de iyiydiler, hem de çok iyi, yoksa serinin üçüncüsü yapılır mıydı? Aslında bu noktada küçük bir sorun var, oyunun yaratıcısı sayılan programcıların her ikisi birden kendi firmalarını kurmak amacıyla kısa bir süre önce projeden koptular. Yine de yapımcılar bu oyundan hayli umutlular. Neredeyse sanat eseri kalitesindeki grafikleri ile olsun, daha kolay oynanabilmesi ile olsun, görev çeşitliliği ile olsun Commandos 3'ün serinin en rafine oyunu olacağını iddia ediyorlar. Eğer daha fazla aksilik çıkmazsa bu yaz ne kadar haklı olduklarını şahsen görebileceğiz.



Kingdom Under Fire 2 The Crusaders





Yapım: Phantagram Dağıtım: Phantagram
Çıkış: 04-2003

Bu oyunun ilki RPG ve RTS öğelerini birleştirmeye çalışan, ama pek başarılı olamayan bir yapımdı. Ne var ki ikincisi için aynı şeyi söylemek pek mümkün olmayacak gibi görünüyor. KUF 2 tamamen yeni bir grafik motoruna sahip ve bu sayede savaşları çok yakından seyretmenize imkan tanıyor, kaldı ki savaşlar seyredilmeyecek gibi değil! Komutanlar ve kahramanlar kendilerin has yetenekleri sergilerken diğer birimler de son derece etkileyici bir biçimde savaşıyorlar. Hani neredeyse bir oyunu değil de tarihi bir savaş filmini seyretmekte olduğunuzu sanabilirsiniz. Oyun öncelikle X-BOX için de hazırlanıyor, bu yüzden PC versiyonu ilk başta biraz alışılmışın dışında gelebilir PC kullanıcılarına. Ancak yine de KUF 2 başarılı olmaması için pek sebep göremediğimiz bir yapım.

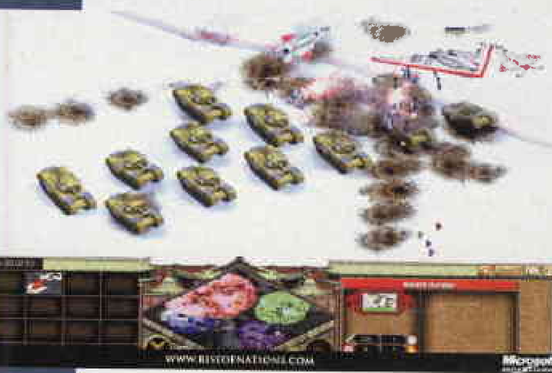


STRATEJİ

Rise Of The Nations

Yapım: Big Huge Games Dağıtım: Microsoft
Çıkış: 05-2003

Hiç merak ettiniz mi, bir deney tüpünün içine biraz Civilization ve biraz da Age Of Empires koyup kısık ateşe tutarsanız ortaya ne çıkar? Ah, keşke oyun yapımı bu kadar kolay olsaydı! Ama değil maalesef, fakat yine de oralarda bir yerde bir grup programcı da aynı şeyi düşünmüş olmalı. Yoksa neden kalkıp iki oyunun karışımı sayılabilecek Rise Of Nations üzerinde çalışmaya başlasınlar ki? Peki bu oyun neye benziyor? Bunu anlayabilmek için kafanızda Civilization gibi bir oyunun sunduğu tüm o oyun detaylarını bir canlandırın. Sonra bunlardan sıra tabanlı oynanış ve çok ince, olmasa da olur detaylar gibi yavaşlatıcı etkenleri atın. Bunun üzerine Age Of Empires temposunu, milletlerini, ordularını ve harita tasarımlarını dökün. Haritaya oyuna etkisi olan sınırlar çizmeyi, farklı zamanlarda ihtiyaç duyulan değişik kaynaklar eklemeyi ve tüm bunlara gelişmiş Multiplayer kodu eklemeyi unutmayın. Son olarak hepsini gelişmiş bir 2D grafik motoruna yatırıp servis yapın. Ah evet, belki grafikler Age of Mythology kadar gösterişli değiller, ama inanın eğer oyun beklendiği kadar iyi olursa bunun eksikliğini pek çekmeyeceksiniz. Nasılsa çok yakında sonuçların kafamızdakilere uyup uymadığını anlama fırsatımız olacak.





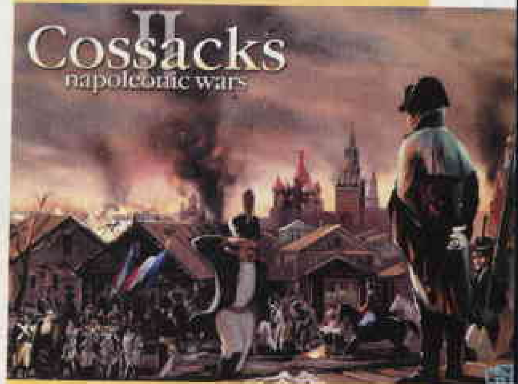
Cossacks 2 Napoleonic Wars

Yapım: GSC Game World Dağıtım: CDV
Çıkış: 04-2003

İlk Cossacks ve daha sonra çıkarılan ek görev pakedi gerçekten de hayli başarılı oldu. Ukrayna kökenli GSC firması bu başarılar üzerine derhal ikinci oyun üzerine çalışmaya başladı. Bu arada bilmem farkında mısınız ama Ukrayna kendini dünya oyun piyasasında çok ciddi biçimde kabul



ettirmiş durumda. Neyse, Cossacks 2 tıpkı ilki gibi tarihi olayları konu alıyor, bu defa ki konu mankenimiz ise Napoleon Bonaparte. Evet, bildiğimiz Napoleon, hani şu Kahire'den Moskova'ya kadar olan tüm toprakları Fransa'ya katıp, sonra da Rusya soğuğunda tüm ordusunu dondurmayı başaran kısa boylu amca. Kendisi aynı zamanda dünyanın sayılı taktik ustalarından biriydi, ama maalesef aşırı hırsın bedeli kolay ödenmiyor. İşte Cossacks 2 bu dönem savaşlarını konu alıyor ve tamamen yeni 3D grafik motoru sayesinde savaş alanında 32,000 adede kadar birimi destekleyebiliyor. Hayli yüksek bir rakam, tabii eğer sisteminiz kaldırabilirse. Neyse, sıkmayın canınızı, nasılsa bu bahar bunu ilk elden öğrenme fırsatınız olacak.





Spellforce: Order Of The Dawn

Yapım: Phenomic Dağıtım: JoWood
Çıkış: 06-2003

Şurası kesin ki 3D grafikler artık yavaş yavaş gerçek zamanlı strateji oyunlarının ayrılmaz bir öğesi haline gelmekteler. Tabii bu durum her zaman iyi sonuçlar çıkacak anlamına gelmiyor. Ne var ki zaman zaman orjinal fikirlere rastlamak ta mümkün olmuyor değil. Tabii Age Of Mythology ya da Generals gibi ustaca kotarılmış 3D stratejiler var, ama ya içerik olarak alışılmışın dışına çıkabilenler var mı? İşte Spellforce farklı yaklaşımıyla böyle bir yapım olmaya aday gibi görünüyor. 3D strateji ve parti-tabanlı RPG öğelerini aynı potada eritmeyi amaçlayan bu oyun, ana karakterinizin çeşitli birimlerden oluşan güçlere kumanda edebilmesi yanında, güçlü büyüler yapabilmesine de izin veriyor. Her ne kadar senaryo ve oyun dünyası pek o kadar sıradışı sayılmasa da, yine de genel olarak Spellforce iyi bir oyun olabilir. Bekleyip görmek en iyisi.



Elite 4

Yapım: Frontier Dağıtım: Belli değil
Çıkış: Belli değil

750 kilobaytlık bir disketin içine tüm bir galaksiyi sığdırabilir misiniz? David Braben ve Ian Bell adlı iki programcı bunu yıllar önce, 386 işlemcilerin teknoloji harikası sayıldığı zamanlarda başarmışlardı. Elite tam anlamıyla bir klasiktir ve her ne kadar sonradan çıkan devam bölümleri ona kıyasla pek zayıf olsalar da, yine de uzay sim türüne büyük katkıda bulunmuşlardır. Şimdi ise David Braben Elite 4 üzerinde çalışmakta, üstelik oyunun Single ve Massive Multiplayer olmak üzere iki farklı versiyonunun yapılması gündemde. Beklentimiz 2003 sonuna doğru oyunu raflarda görmek, ama tabii bu gerçekleşir mi, orası bilinmez..



Lock On

Yapım: Eagle Dynamics Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: 06-2003

İşte uzun zamandır sözü edilen bir başka oyun daha, ancak bu bir uzay simülasyonu değil, gerçek jetlerle ilgili, çok yakın gelecekteki olayları konu alan bir yapım. Karadeniz bölgesinde Rusya ve NATO arasındaki olası bir savaşı konu alan oyunda her iki taraftan da pek çok modern savaş uçağını kullanma imkanımız olacak. Ancak oyunun en büyük özellikleri hayli gerçekçi olduğu iddia edilen uçuş modellemesi ve gelişmiş grafikleri. İlki için bir yorumda bulunmak zor, ancak grafiklerin gerçekten de hayli göz alıcı olduğunu itiraf etmek gerek. Oyunun bu yaz ekranlarımıza düşmesi bekleniyor.

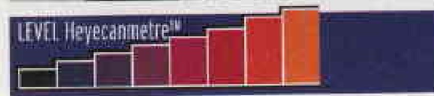




IL-2: Forgotten Battles

Yapım: 1C Maddox Games Dağıtım: Ubi Soft
Çıkış: 03-2003





İçinizde halen Forgotten Battles'ın geçen yılın en iyi oyunu olan Sturmovik için hazırlanan bir ek görev paketi olduğunu zannedenler varsa, benim de onlara iyi bir haberim var. Forgotten Battles basit bir ek görev paketi olmaktan çıktı, tamamen geliştirilmiş grafikler, yapay zeka, çok daha detaylı uçuş modellemesi ve bir sürü haritaya sahip bir devam oyunu haline getirildi. Maddox programcıları 20 yeni görevle bugüne dek pek işlenmeyen Fin ve Macar cephelerinde olan savaşları da bilgisayarımıza getirecekler. Özellikle yeni deniz grafikleri ve batırılması çok zor zırhlılarıyla deniz savaşları hayli heyecanlı olacak gibi görünüyor. Oyunun bu aylar içinde çıkması gerekiyor..

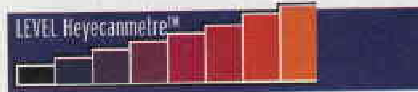
Yager

Yapım: Yager Developments Dağıtım: THQ
Çıkış: 09-2003

Uzun bir süredir üzerinde çalışılan bu oyun aslında her ne kadar atmosferde ve yere bir hayli yakın geçiyor olsa da, kesinlikle süper gerçekçi bir simülasyon değil. Yakın gelecekte geçen ve hayli ilginç uçakları kullanacağınız oyun daha ziyade aksiyon ağırlıklı olarak planlanıyor ve Magnus Tide adlı bir paralı askerin maceralarını anlatıyor. Oyunun en belirgin özelliği grafiklerin hayli detaylı ve göz alıcı olması, bunun dışında ne gibi özellikleri olduğunu görmek için yıl sonuna kadar beklememiz gerekecek.



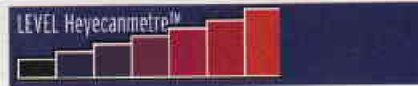




X2: The Threat

Yapım: Egosoft Dağıtım: Belli değil Çıkış: 12-2003

X: Beyond The Frontier ve onun ek görev pakedi olan X: Tension hayli fazla tasarım hataları olan, ancak yine de oldukça çekici birer uzay simülasyonu idiler. Çok başarılı olmasa bile yine de güçlü bir izleyici kitlesi oluturmayı başaran oyunun ikincisinin yapılıyor olması doğrusu pek şaşırtıcı sayılmaz. Bu defa Egosoft ilk oyunlardan aldığı dersler doğrultusunda oyunu daha büyük, daha detaylı, daha esnek ve daha oynanabilir bir şekilde tasarlıyor. Bolca gemi, silah, ek teknolojilerin yanı sıra oldukça büyük bir oyun evrenine de yer verilecek. Ayrıca oyundaki ticaret seçeneği dışlanmayacak, fakat daha fazla savaş isteyenlere kolayca özel görevler alabilme imkanı sağlanacak. Oyunun 2003 sonuna doğru raflarda olması bekleniyor.





Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

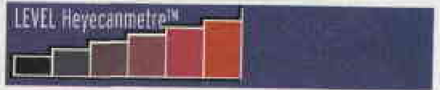


Yapım: Revolution Software Dağıtım: THQ
Çıkış: 10-2003

Adventure türü oyunların öldüğünü mü düşünüyorsunuz? Aslında pek haksız sayılmazsınız da. Her ne kadar son zamanlarda birkaç güzel oyun çıkmışsa da, artık PC kullanıcılarının çoğu bu türe sırt çeviriyorlar. Peki neden? Adventure oyunları bir zamanlar en son teknolojilerin kullanıldığı, en fazla satan, en çok konuşulan oyunlar değil miydiler? Ne değişti?

Broken Sword 3'ü yapanlara göre herşey çok değişti. Bugün artık insanların oyunlardan beklentileri daha fazla, üstelik bunun karşılığını pek çok diğer oyun türünde rahatlıkla bulabiliyorlar. Başlıca sebep teknolojinin aşırı ilerlemiş olması tabii ki. Bir zamanlar kullanışlı gelen klasik Adventure arabirimleri, ki genellikle bir imleç ve birkaç simgeden ibarettir, artık insanlara Windows arabirimini hatırlatmaktan başka birşey yapmıyor. 3D grafikler en basit FPS'leri bile etrafı keşfedebileceğiniz, ilginç unsurlara rastlayabileceğiniz oyunlar haline getirmişken, kim kalkıp önceden hazırlanmış hareketsiz bir arka plan üzerinde birşeyler bulmak umuduyla sağa sola tıklamayı ister ki? İşte Adventure oyunlar yıllar boyu aynı noktada takılıp kaldıkları için çok sadık bir azınlığın oyunu haline düştüler.

Peki Broken Sword 3 nasıl? Öncelikle tamamen 3D ve ilk bakışta oynanış tarzı olarak Tomb Raider'a korkunç benziyor. Ama hemen saçınızı başınızı yolmaya başlamayın, çünkü tasarımcılara göre Adventure oyunları diğerlerinden ayıran ana özellik sabit arka plan görüntüleri değil, oynarken reflekslerinizin yerine tamamen aklınızı kullanıyor olmanız. İşte BS 3 sıradan aksiyon oyunlarından tam bu noktada ayrılıyor. Karanlık ve tehlikeli bir maceranın ortasında olduğunuz doğru, ama buradan sağ çıkmak için etrafta atlayıp sıçramak ve yağan kurşunları savuşturmak yerine, kafanızı kullanarak etraftaki sorunların çözümlerini bulmanız gerekiyor. Tabii süper detaylı 3D grafikler sayesinde artık ekranda tuhaf, anlamsız taş parçalarının yerini değiştirmeye çalışmak yerine, çok daha akılcı, sürükleyici bulmacaları çözebilmek mümkün olacak. Aslında hiç fena sayılmaz, yeter ki benden kayan platformlar üzerinden bir yerlere sıçramamı istemesinler. Frogger'dan bu yana sıçrama gerektiren herhangi bir oyuna sıcak bakamıyorum da.



Midnight Nowhere



Yapım: Saturn+
Dağıtım: Buka Entertainment
Çıkış: 10-2003

Küçük kasabalarda yaşam bir hayli tekdüze ve sıkıcı olabilir tabii ki, ama özellikle sürprizlerden ve stresten uzak yaşamak isteyenler için çoğunlukla ideal bir tempo sunduğu da su götürmez bir gerçektir. Peki böyle bir kasabada bir gün cinayetler işlenmeye başlarsa neler olur? Ama sıradan, basit, tek tük cinayetler değil, düzinelerce insanın vahşice katledildiği, suçlunun ise arkasında en küçük bir iz bile bırakmadığı cinayetlerden bahsediyoruz. Kasaba halkını panikle kaçmaya zorlayan, polisi ve hatta yerel askeri birlikleri bile çaresiz bırakan faili meçhul katliamlardan söz ediyoruz burada. Sizce de biraz şüpheci bir insan bunun altında sıradan bir katilden daha fazlasının olabileceği şüphesine kapılmaz mı? Ve ölesiye korkmaz mı? Hele de o insan gözlerini bir adli tabip morgundaki ceset masasında açtıysa, etrafı parçalanmış bedenlerle çevriliyse ve neler olup bittiği hakkında en ufak bir fikri bile yoksa? İşte Midnight Nowhere böyle bir korku oyunu. Müziklerinden grafiklerin dek tüm yapısı insanı sonuna dek germeye programlanmış, eski moda bir Adventure arabirimi yardımıyla oynanan ancak hayli gelişmiş 3D grafiklere sahip bir yapım bu. Tabii bazıları bu tür oyunların modasının hızla geçtiğini söylese de, yine de iyi hazırlanmış bir gerilim oyunu için pazarda her zaman yeterince yer olsa gerektir. Fakat Midnight Nowhere gerçekte ne kadar iyi olabilir, işte onu da önümüzdeki sonbaharda birlikte anlayacağız.



Full Throttle 2

Yapım: Lucas Arts Dağıtım: Lucas Arts
Çıkış: Belli değil.

Adventure denince akla gelen ilk isim şüphesiz Lucas Arts olur, çıkardıkları mükemmel oyunlarla bu türü uzun yıllar gündemde tutmayı başardıkları bir gerçektir. Yaptıkları tüm oyunlar birer klasik sayılmasına rağmen, özellikle Full Throttle gerek senaryosu, gerek sıradışı karakterleri ve oyun evreniyle insanların akıllarına kazınmış bir yapımdır. Bu oyun için yapılabilecek belki de tek kötü eleştiri yeterince uzun olmadığıdır. Ancak Lucas Arts programcıları aradan uzun yıllar geçtikten sonra eski dostumuz Ben ve çetesi Polecats'i yeniden yollara düşürmeye karar vermişler. Tamamen yeni ve doğrusu hayli de etkileyici 3D grafikler eşliğinde ekranlarımıza dönecek olan Ben ve çetesinin, bir kez daha başarılı olmamaları için bir sebep göremiyoruz doğrusu..





Crime Scene Investigation



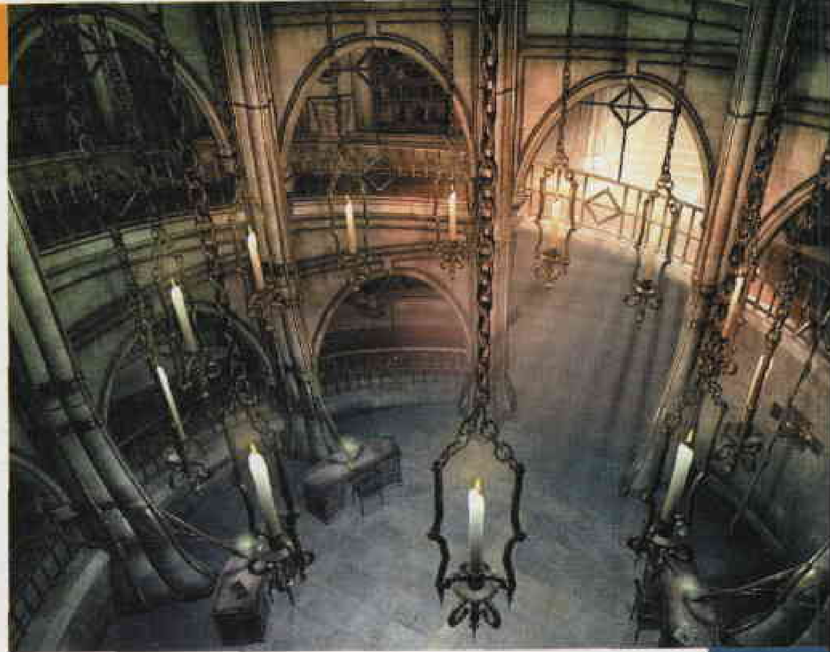
Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Çıkış: 04-2003

Amerika'nın CBS televizyon kanalında son zamanlarda çok tutulan bir dizidir aslında CSI. Crime Scene Investigation, yani Türkçe meali "Olay Mahalli İncelemesi" bürosunun yaptığı çalışmalar konu alınarak hazırlanan bu dizide, adli tabip ve dedektiflerin nasıl suç delillerini topladıkları ve inceledikleri işlenmektedir. Burada anafikir hiçbir suçun mükemmel olmadığı, olay yerinde her zaman mutlaka bazı ipuçlarının bulunabileceğidir. Bu ipuçlarına ulaşmak için yapılması gereken ilgili personeli doğru eğitmek ve donatmaktır, sonrasında sabırlı bir çalışma ile aydınlatılamayacak suç yoktur.

İşte Ubi Soft bu dizinin gittikçe artan popüleritesinden faydalanmak amacıyla oynanması nispeten kolay, klasik tarzda bir Adventure oyunu tasarlamaya karar vermiş, ne de olsa küp yağmur yağarken doldurulmalıdır. Oyunda dizideki karakterlerden beşiyle ortaklaşa çalışarak beş farklı davayı çözmeye çalışıyorsunuz. Yapmanız gerekenler standart prosedürü izleyerek suç mahallinde araştırma yapmak, delilleri laboratuarda incelemek, şüphelileri sorgulamak ve sonunda vardığınız sonucu yetkililere ileterek tutuklama işleminin gerçekleştirilmesini sağlamak. Oyun gerçek olayları ve yöntemleri konu aldığından ipe sapa gelmez bulmacalarla uğraşmaktan sıkılan dedektiflik meraklıları için iyi bir değişiklik olabilir. Ancak koyu Adventure meraklılarını ne derece tatmin eder, orasını ancak zaman gösterecektir sanıyorum.



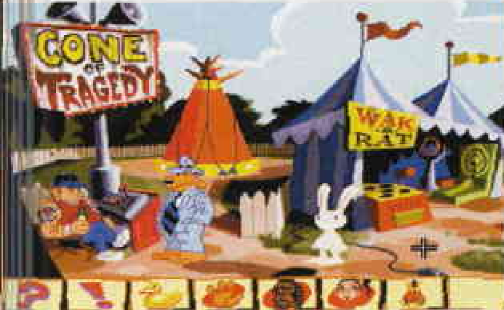
Syberia 2



Yapım: Running With Scissors Dağıtım: Belli değil
Çıkış: 06-2003

2002 yılının en iyi Adventure oyunlarından biri olan Syberia, yapımcısı Microids'e hayli prestij kazandırdı şüphesiz. Yapımcılar aldıkları olumlu tepkilerin de etkisiyle derhal Syberia 2 üzerinde çalışmaya başlamış. Ancak onlara sorarsanız bu durum iyi tepki alan bir oyunun devamını getirmekten çok, çok uzun olduğu için ikiye bölünmüş olan bir hikayenin ikinci bölümünü anlatmayı amaçlıyor. Tabii ki ilk oyunun sonunda hikayenin vardığı nokta özellikle ana karakter Kate Walker üzerinde hayli büyük bir değişikliğe yol açmış durumda. Bu da hikayenin devamını gerektiği biçimde etkileyecek. Syberia 2 ilkini beğenilir kılan özelliklerini korumaya devam edecek, ancak başta grafikler olmak üzere pek çok teknik alanda geliştirmeler yapılıyor. Bu gelişimlerin bir kısmı doğrudan oyunu daha oynanabilir kılmayı da amaçlıyor. Oyun halen yarı yarıya tamamlanmış, piyasaya çıkması ise sonbaharı bulacak. Hikayenin devamını merak edenlere önemle duyurulur.





Sam & Max 2

Yapım: Lucas Arts Dağıtım: Lucas Arts Çıkış: Belli Değil

Konuşan bir köpek dedektif ve ortağı hiperaktif bir tavşan. Bu ikili sizde anında çağrışımlar yapmışsa, o zaman hayli eski bir bilgisayar oyuncusu olmalısınız demektir. Evet, uzun zaman önce en az diğer Lucas Arts oyunları kadar başarı kazanmış, ancak bir dizi Star Wars oyunu uğruna hayli zamandır rafa kalkmış muhteşem ikili Sam ve Max'ten bahsediyoruz. Doğrusu kaçık tavşana en son yıllar önce ilk Jedi Knight oyununu oynarken bir evde Easter Egg olarak rastlamıştım. Elinde bir Blaster vardı ve ona sataştığım anda canıma okumuştu. Şimdiyse çılgın ikili tekrar akfa zarar maceralarıyla geri dönüyorlar anlaşılan. Herhalde Lucas Arts bu tür oyunların gerçekten de öldüğüne pek inanmıyor ve eski klasikleri yeniden canlandırarak son zamanlarda nispeten sarsılan karizmayı düzeltmeye çalışıyor. Doğrusu benim buna bir itirazım olmaz, yeter ki serinkanlı köpek ve deli tavşanın başlarından geçenler eskisi kadar komik olsun.



RPG

Deus Ex 2: Invisible War



Yapım: Ion Storm Dağıtım: Eidos Çıkış: 12-2003

Çoğu insanın aklına RPG denince uzun kulaklı elfler, ateş kusan ejderhalar vesaire gelir nedense. Ancak ille de böyle olmak zorunda değildir, gelecekte ya da alternatif bilim-kurgu evrenlerinde geçen pek çok RPG vardır. Üstelik bunlardan bazıları inanılmaz zevklidirler ve hatta klasik olmuşlardır, mesela bakınız Fallout serileri. Yaklaşık 2 seneden fazla bir zaman önce çıkan Deus Ex ise bize RPG kavramının aslında ne denli esnek olabileceğini göstermiştir. Deus Ex hayli yakın bir gelecekte geçiyor, akıl almaz komplo teorilerini ele alıyor ve bunu FPS-RPG karışımı bir tarzda yapıyordu.



Yapay zekadaki ve genel tasarımdaki bazı hatalara rağmen, son derece geniş bir oyun dünyasına ve gerçek zamana sahip olması sayesinde tempoyu asla düşürmüyordu. Üstelik yaptıklarınız oyunun genel akışını belirgin bir biçimde değiştiriyor, böylece farklı sonlara ulaşmak mümkün oluyordu. Deus Ex 2 ise ilk oyundaki tüm iyi tarafları alarak, çok daha muhteşem grafikler, daha da derin komplolar ve daha fazla seçenekle karıştırarak önümüze koyuyor. Herşeyden önce Unreal 2 grafik motoru kullanılan oyunda artık çok daha geniş alanlar ve göz alıcı grafikler görmek mümkün. Ama en az bunun kadar önemli olan bir başka unsur gelişmiş yapay zeka olacak, artık düşmanlar embesil gibi davranmayacak, duruma öre davranacaklar. Oyunun bu yılın sonuna doğru hazır olması bekleniyor.



Star Wars Knights Of The Old Republic

Yapım: Bioware Dağıtım: Activision
Çıkış: 09-2003

Knights of The Old Republic aslında pek çok açıdan bir "ilkler" oyunu olacak. Herşeyden önce bu bilgisayar için yapılan ilk Star Wars RPG oyunu. Bunun ötesinde bilindik Star Wars filmleri döneminde değil de, aksine Republic'in 4,000 yıl önceki nispeten genç zamanlarında geçiyor. Yani neredeyse tamamen dokunulmamış ama çok yabancı sayılmayacak bir oyun dünyasıyla karşı karşıyayız. Bu çağ Jedi ve Sith tarikatları arasındaki epik bir savaşa sahne olduğundan, ayrıca Republic henüz tüm medeni sistemleri kontrol etmediğinden olaylar daha farklı, daha ilginç biçimlerde gelişebilecek. Ama tüm bunlara karşın ilk olmayan birşey var ki, o da bu oyunun Bioware tarafından yapılan ilk C-RPG olmaması. Baldur's Gate gibi klasiklere imza atan bu firmanın pek tecrübesiz olmadığı kesindir herhalde. Ne var ki oyun alışılmış izometrik görüntülere değil, tam anlamıyla göz alan 3D grafiklere sahip, üstelik bu grafikler sadece göz boyamıyor, hemen her noktada atmosferi ikiye katlıyorlar. Oyun hem PC hem de konsol için hazırlanıyor ve 2003 sonunda piyasada olması bekleniyor.





Star Wars: Galaxies

Yapım: Verant/Lucas Arts Dağıtım: Sony-Verant
Çıkış: 04-2003



Evet, belki Galaxies diğerleri gibi tek kişilik bir oyun değil, aksine MMORPG, ama doğrusu 2003 içinde gelmesi beklenen en önemli yapımlardan biri olduğu da tartışılmaz. Çoğu MMORPG maalesef yaratık kesmek, seviye atlamak, silah toplamak ve bunları biteviye tekrar etmekten öteye geçebilen yapımlar değil. İsimleri "rol yapma oyunu" olduğu halde bu tür oyunların en çekici tarafları çoğu zaman savaştan öteye geçemiyor. İşin kötü tarafı çoğu MMORPG ağırlıklı olarak sırf Diablo tarzı bir oynanışı cesaretlendirecek biçimde tasarlanıyor. İşte Galaxies bunu bir nebze olsun değiştirebileceğini umduğumuz nadir oyunlardan biri. Herşeyden önce Star Wars evreni gibi kendine has ve geniş bir oyun dünyası daha yok şu an piyasada. Çoğu oyun bir, belki iki kıta sunuyor oyunculara gezip görebilecekleri. Oysa Galaxies daha başlangıçtan on gezegenle açılışı yapmayı planlıyor. Bunun da ötesinde oyuncuya bu evrende istedikleri hemen herşeyi yapma imkanı tanınacak. Ödül avcısı, imparatorluk casusu, tüccar ya da şehir valisi olmak, isterseniz kendi şehirlerinizi bile kurmak mümkün olacak. Oyuna sonradan eklenmesi planlanan uzay gemileri ve savaşları ise olayların boyutunu daha da büyütecektir şüphesiz. Verant'ın oyuna sık sık yeni gezegenler ekleyecek olması ise bambaşka bir güzellik! Tabii herkes oynayabilecek mi, buna uygun makine ve bağlantı herkeste bulunacak mı, orası tartışılır. Ama tartışılmayacak bir nokta var, o da Galaxies'in büyük potansiyeli.





Greyhawk: Temple of Elemental Evil

Yapım: Troika Games Dağıtım: Infogrames
Çıkış: Belli değil

Troika Games adı size birşey hatırlatıyor mu? Hayır mı? Peki Arcanum'u bu adamlar yaptı desem? Bu da mı pek ilginizi çekmedi? Peki ya size bu adamların aslında Fallout serilerinin yaratıcıları olduğunu söylersem? Sanırım şimdi ilginizi çekmeyi başarabildim. İşte Troika Games son bir seneden fazladı haldır haldır Greyhawk oyunu üzerinde çalışıyor. Bu dünyayı seçmiş olmalarının ana sebebi, çok fazla seçenek sunması. Çoğu başka oyundakinin aksine oyuncular sadece kes-biç olayına endekslenmiyor, aksine etraflarındaki dünya ile daha derin bir etkileşime girebiliyorlar. Troika programcıları Greyhawk'ta kullanılan orijinal oyun kurallarını 3D Edition kurallarına adapte edebilmek için hayli çalışmışlar, ancak başarılı da olmuşlar. Greyhawk oyunculara gerçekten büyük serbestlik sağlıyor, mesela *dümdüz oynarsanız* oyunu yaklaşık 40 saatte bitirmek mümkün, ancak etrafı keşfetmeye vakit ayırırsanız bu süre rahatlıkla 3-4 katına çıkabilir. Ayrıca benzerlerinin tersine burada nötr ya da gerçekten çok kötü bir karakter olmak mümkün, hatta bazı durumlarda kötü olmak daha iyi bile olabilecek.



Greyhawk aslında Fallout gibi tek tabanca oynanabilecek bir oyun, ancak partinize yedi kişiyi daha katabiliyorsunuz. Ne var ki bunların kontrolü sizde değil ve tüm oyunda olacağı gibi yanınızdakiler de tavırlarınıza belli biçimlerde tepki veriyorlar. Oyun sıra tabanlı oynanabilecek ve sadece Single Player olacak, 2003 yılı bitmeden raflarda olması planlanıyor.



Sea Dogs 2

Yapım: Akella Dağıtım: Bethesda/Ubi Soft
Çıkış: Belli değil

Şimdi pek çoğunuz temelde bir deniz simülasyonu sayılan Sea Dogs'un ikincisinin bu kısımda ne aradığını sorabilir. Ancak Sea Dogs 2 sadece açık denizlere yelken bastığınız bir oyun değil. Aslında ilkinde de bir miktar karakter geliştirme vardı, ama ikinci oyun çok bariz RPG özellikleri taşıyacak. Herşeyden önce oyuna başlarken kendi karakterinizi yaratacak, yeteneklerini seçeceksiniz. Bundan sonrası ise ilk oyunda olduğundan çok daha renkli. Herşeyden önce oyunu "kara" ve "deniz" olarak iki kısıma ayırabiliriz. Denizdeyken olaylar gemi simülasyonu şeklinde cereyan edecek. Ancak karaya çıktığınızda oyun daha çok alışılmış bir RPG biçiminde yürüyecek. Partinizdeki aamlarla beraber karada herhangi bir yere gidebilmek ve herhangi bir ROG'de yapabileceğiniz pek çok şeyi yapmak mümkün. Mesela ilkinde olduğu gibi sadece kasaba sınırları içinde birkaç binaya girmekle yetinmeyecek, kasaba dışına çıkıp adadaki gizli bir hazineyi arayabileceksiniz. Tabii tüm bunları bugüne dek bir oyunda görülmüş en sağlam grafik motorlarından birinin yardımıyla yapıyor olmak ta bambaşka bir zevk olacak. Yeter ki oyun söz verildiği gibi 2003 senesinde tamamlansın.



Lionheart Legacy Of The Crusader

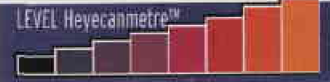
Yapım: Reflexive Dağıtım: Interplay
Çıkış: Belli değil

Interplay bugüne dek çıkardığı RPG oyunlarıyla PC oyun pazarının canlanmasına büyük katkıda bulunmuştur şüphesiz. Ancak şu an çıkarmaya hazırlandıkları Lionheart tıpkı vaktiyle Fallout'un yaptığı gibi yeni *bir dönem açabilir.* Farkında mısınız bilemem, ama ikide bir Fallout adı geçip duruyor, Level'ın herhangi bir sayısında bu oyundan bahsedilmediğini gördünüz mi acaba? Ama Fallout serileri gerçekten de bu kadar etkileyici, bu denli sıradışı yapımlardı. Peki şimdi size Lionheart'ın da Fallout'tan çok büyük ölçüde etkilendiğini söylersem ne yaparsınız? Herşeyden önce Lionheart tıpkı Fallout gibi karakter sınıfları içermeyecek, bunun yerine sadece dört farklı ırk sunacak oyuncuya. Karakterinizin gelişimi ise oyun içinde yaptığınız seçimlere ve kazandığınız yeteneklere göre şekillenecek.





Ama tüm benzerlik bununla da kalmıyor. Hatırlarsanız Fallout evreni son derece tanıdık ama aslında alternatif bir zaman diliminde geçen olayları anlatıyordu. Lionheart yine böyle bir oyun dünyasına sahip, olaylar 16ıncı yüzyıl Avrupa'sında geçiyor, ancak 400 yıl önce olan bir felaket nedeniyle zamanın akışı tamamen farklı bir biçimde gerçekleşmiş. Dünya bildiğimize hem çok benziyor, hem de çok farklı. Mesela toplarla donanmış yelkenliler yine denizlerde devriye geziyor, ancak bu defa göklerde ejderhalara da rastlamak imkansız değil. İşte böylesi sıradışı bir yapım olacak Lionheart ve eğer büyük bir aksilik olmazsa 2003 sonlarına doğru bizler feci şekilde Lionheart *geyiği çeviriyor olabiliriz.*



inceleme

İNCELENEN OYUNLAR



Bilen Adam

Burayı okumadan önce hemen gidip Tuğbek'in köşesini okuyuver, üşenme. Bekliyorum...

Okudun mu? Tamam öyleyse. Ben de bu konuda bayağı doluyum çünkü, onun yazısında bahsedemediği şeylerle doluyum. Kime karşı doluyum peki? Türkiye'deki oyun distribütörlerine karşı. Hepsine değil birazdan söyleyeceklerim tabii, ama içlerinden bir iki tanesi "oyun", "oyuncu" konseptinden o kadar uzak, bir oyun dergisi ile dağıtıcı arasındaki iletişiminin nasıl olması gerektiğinden o kadar habersiz ki, aklım almıyor.

Örnek mi istiyorsunuz? Bundan birkaç ay önce Güven incelediği bir oyuna %56 vermişti. Bu yazıdan sonra dergiyi arayan adını burada söylemeyeceğim firmanın yetkilisi "Ne biçim yazı yazmış adamınız kardeşim, "küsurat" liralık malım elimde kalsın mı istiyorsunuz? Dava edeceğim o yazarı!"

Kendince haklıydı bu yetkili söylediklerinde. Ama ne yazık ki "bilgisayar oyun dergisi"nin görevinin ne olduğunun farkında değildi. Bizim işimiz okuyucularımıza kıt kanaat kazandıkları paralarını hangi oyuna harcamaları gerektiği hakkında bir fikir vermek. Vasat bir oyuna bilinçsizce para harcamış bir firmanın çıkarlarını gözetmek işimizin parçası değil. Kusura bakmayın.


- Patron, getirdiğimiz oyunlar kelek çıktı.
- Seni salak!

Bunu beğendiyseniz, bir de şunu dinleyin. Yeni yetme bir distribütör, kuntizlik edip Sierra'nın, haliyle de Valve'ın ve Counter Strike'ın dağıtım haklarını aldı. İlk duyduğumuzda bizi sevindiren bu haber, firmanın internet cafe'leri sistematik olarak tehdit etmeye başladığını duymamızla dehşete dönüştü. Her gittikleri cafe'de "Bizden orijinal Half Life almak zorundasınız." diyen firma avukatları, daha birinci aydan nefret toplamayı başardı. Tamam, dağıtım haklarını elinizde bulundurduğunuz bir oyunun kopyalarına karşı tavır koymak çok doğal. Ama o tavır böyle olmamalıydı. Korsan kopyacılarla baş edemeyeceğini her anlayan Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesine katkısı büyük olan cafe'lere saldırmaya başlarsa işimiz iş.

Gördüğünüz gibi firmaların oyunla ilgili olup olmaması farketmiyor. Bir insanın para kaybettiği için sinirlenmesini bir nebze anlarım. Ama "nasıl etsem de oyuncuların sırtından kısa yoldan zengin olsam" mantığında çalışan insanlar değil oyun, İstanbul Hal'inde karpuz dağıtmayı bile hak etmiyor.

zaman testi

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar LEVEL ALTIN KLASİK ödülünü almayı hak ediyor.

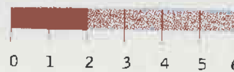
LEVEL ALTIN KLASİK ÖDÜLLERİ

IL2 Sturmovik	*Simulasyon*	*%92 (PC)*
Grand Theft Auto 3	*Aksiyon*	*%95 (PC-PS2)*
Gran Turismo 3	*Yarış*	*%98 (PS2)*
Pro Evolution Soccer	*Spor*	*%96 (PS2)*

FIRST PERSON SHOOTER



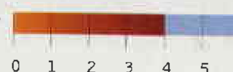
Battlefield 1942 (PC %92)
Bu ay gelen Road to Rome görev paketi ile birlikte Battlefield 1942, daha uzun süre geçilemeyecek gibi görünüyor.



STRATEJİ



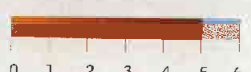
Age of Mythology (PC %94)
Command & Conquer Generals burayı zorladı, ama Age of Mythology'yi indirmek için yeterli değildi.



ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)
Yılın RolePlaying oyunu ödülümüzü büyük bir rahatlıkla kazandı. Tribunal görev paketi bekleneni veremese de, fantezi türünün kralı



nasıl puan veriyoruz

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

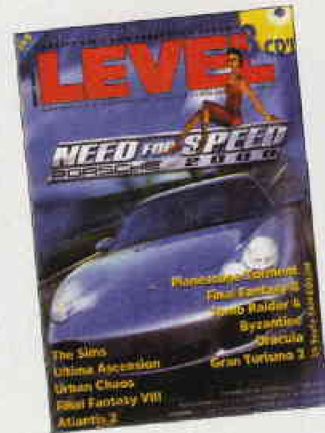
Bilgi İçin:	Oyuna en yakın web adresi
Yapım:	Yapımcı Firma
Dağıtım:	Dağıtıcı Firma
Tür:	Oyunun türü
Multiplay:	Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Minumum Sis.:	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sis.:	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Alternatif:	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımlar

LEVEL NOTU:

ZAMANDA YOLCULUK



6 yıl önce LEVEL
Altı yıl önce ne kadar güzel oyunlar geliyormuş üst üste. Kapakta Diablo, içeride Privateer 2, Star Control 3. Hala kendi türlerinin en iyisi olan oyunlar. İlk ve tek Türk RPG çalışması olan Lale Savaşçıları'nın incelemesi de bu sayıdaydı.



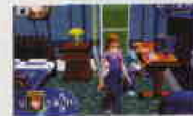
3 yıl önce LEVEL
Bundan tam üç yıl önce Maxis öyle bir bela sardı ki başımıza, hala kurtulabilmiş değiliz. Tabii ki The Sims'ten bahsediyoruz. %96 Level Notu alarak tüm zamanların en yüksek puanlarından birisini aldı The Sims. Final Fantasy 8 müthiş, Ultima 9: Ascension fos çıktı. 24 sayfalık Strateji Ustası'nı hazırlarken göbeğimiz çatladı.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- C&C: GENERALS	yeni
2- Unreal 2 The Awakening	yeni
3- Sim City 4	yeni
4- The Sims	aynı
5- The Sims: Unleashed	▼ (1)
6- Battlefield 1942: The Road to Rome	yeni
7- American Conquest	yeni
8- Medal of Honor: AA – Spearhead	aynı
9- The Sims: Vacation	▼ (4)
10- Age of Mythology	▼ (3)



PLAYSTATION 2

1- THE SIMS	yeni
2- Mortal Kombat: Deadly Alliance	yeni
3- The Getaway	▲ (8)
4- GTA: Vice City	▼ (1)
5- FIFA 2003	▼ (2)
6- LotR: The Two Towers	▼ (3)
7- James Bond 007: Nightfire	yeni
8- WWE Smackdown! Shut Your Mouth	▼ (5)
9- Pro Evolution Soccer 2	aynı
10- Tiger Woods PGA Tour 2003	yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Pro Evolution Soccer (PS2 %96)
Ve PES bu ay, çoktandır hak ettiği tüm zamanların en iyileri listesine giriyor.

AKSİYON



Splinter Cell (PC %93)
Splinter Cell geldi ve artık hiçbir aksiyon oyununa aynı gözle bakamayacağız. Kesinlikle muhteşem bir oyun.

ADVENTURE



Post Mortem (PC %92)
Bu ay gelen Gast ve Tony Tough'la karşılaştırıldığında Post Mortem hala bu türün son zamanlarda çıkan en iyisi.

YARIŞ



Burnout 2 (PS2 %91)
Colin McRae Rally 3.0'ı buraya girmekten alıkoyan oyun, inanılmaz eğlenceli olmalıydı. Burnout 2, tam bir eğlence bombası.

SİMULASYON



Combat Flight Simulator 3 (PC %87)
Ve işte beklediğimiz oldu. CFS3, çok az sayıda çıkan simulasyon oyunları arasında gerçek bir inci.



Generals... Nükleer sabun köpüğünde gerçek bir RTS. Her zaman patlamaya hazır...

COMMAND & CONQUER GENERALS

İnceleyen:Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

En engin denizlerden, korkunç savaş filmlerinden fırlama. Bir kupa kahve. Koyu bir ıslığın melankolik kokusu. Açan, yarılan, filizlenen su. Köşkteki sultanın masal dünyası, suflörün gizli aşk fısıltısı, siyah kanın son durağı.

Dostlar köprüsü. Köprüde uçak, kanatta rüzgar, meltemde hız.

Hız. Kız. Kızak. Kazık. Sazlık. Salık. Salaş.

Savaş.

İnsanlık uydurması bunlar genç bayan, minik bey. Beş harfi üst üste koyunca, az bulandırılmış olur bunlar. Savaşın sembolleri, dili, kendi alfabesi üzerine derleme yapacağım, ama kelimeleri epey acıtır, aklınızda bulunsun. Ortak dil konuştuğumuza emin olmalıyız elbet.

"Generals! Buraya gel." Okurla aramda tercümanlık yapacaksın, iyi dinle ve işine başla.

Savaş sanatı üzerine en iyi simülasyonlardan birinin evine hoş geldiniz. Karşınızda göreceğiniz Command&Conquer ailesinin şu ana kadar yapılmış en iyi ferdi: Generals.

Gerçekten de C&C:Generals piyasaya bomba gibi düştü. C&C serisinin genelinden büyük izler taşıyıp eski hayranları mutlu edecek kadar vefakar, son teknolojiyi kullanıp en iyi makyajları sürecek kadar gösterişli ve eğlencesinden hiç ödünç vermeyecek kadar da zevkli. Ortalama bir RTS oyuncusunu fazlasıyla tatmin edebileceği gibi işin profesyonelleri için de derin stratejiler bırakıyor. Öte yandan bir sürü (ama en önemlisi "yerinde") yenilik yapılmış olmasına rağmen bazı ufak noktalarda da eksiklikler kalmıyor değil.

İsterseniz, öykümüze baştan başlayalım.

Sükunet, güzellik, bekaret

Oyunu install etmeye başladığınızda C&C serisinin o kendine özgü ve daha oyuna başlamadan sizi havaya sokan kurulumunun olmadığını göreceksiniz. Oyunu çalıştırmaya başladığınızda ise şaşkınlığınız devam edecek, çünkü şu ana kadar bir oyunda gördüğümüz en iyi Full Motion Video'lara sahip olmasına alışık olduğumuz C&C'den eser yok. Birkaç görüntü ve süper silah gösterisi sonunda kendinizi menüde bulacaksınız (tatam! işte yeniliklerin ilki). Ne yazık ki oyunun başında olduğu gibi, ortasında veya sonunda da herhangi bir FMV beklemeyin. Aslına bakarsanız (ve ne yazık ki) oldukça da mantıklı bu, çünkü oyun boyunca bu video'ları hak edecek derinlikte bir senaryoya rastlamayacaksınız. Hatta nerdeyse doğru düzgün senaryo ve konunun olmadığını bile söyleyebilirim... Suratınızı asmayın hemen, iyi haberler pek yakında, rahatlayın biraz.





KISA YOL TUŞLARI

Bu tuşlar menüde yazmadığı halde çok işe yarıyor, bilmeniz gerekir diye düşündüm.

Tekerlek (Mouse): *Zoom In/Out.*
Keypad 4-6: *Kamerayı çevirme*
F12: *her zaman hazır ve nazır fotoğraf makineniz.*
Ctrl+Sol mouse: *Bir yere zorla saldırma.*
Space: *Radarın sözlü olarak uyardığı bilgiyi hemen görme*
G: *Seçili birlikler o bölgeyi savunacak şekilde orada beklerler.*
H: *Command Center'e gidersiniz.*
Sol/Sağ: *Önceki/sonraki birliği seçerseniz.*
Yukarı/Aşağı: *Önceki/sonraki işçiyi seçersiniz.*
Q : *O an haritadaki tüm saldırı birliklerini seçer.*
S: *Seçili birlikleri susturur, durdurur.*
X: *Seçili birlikler dört bir yana doğru dağılmaya başlarlar.*
E: *Seçili birliği gösterir.*
Backspace: *Takım arkadaşınızla Chat.*
Enter: *Herkesle Chat.*
Ctrl + F1-F8: *Kamerayı sabitlemek.*
F1-F8: *Sabitlenen bölgeyi göstermek.*
F9: *Kontrol paneli açıp kapatmak.*
Ctrl + 1-9: *Seçili gruba bir numara atamak.*
1-9: *Atanan grubu tekrar seçmek.*
Tab + 1-9: *Seçili grubu göstermek.*
Ctrl + Q: *Oyunun performansını ve frame hızını görmek.*
Alt + Mouse: *Birliklere yol çizmek.*
Shift + Sol Mouse: *Bir birliği daha önce seçili bir gruba atamak.*

Üç boyutlu C&C

Her şeyden önce menünün kendisinden de anlayacağınız gibi artık C&C tamamen 3D bir dünyadan oluşuyor. Oyun boyunca 360 derece istediğiniz yönden ve yakınlıktan bakabilirsiniz. EA tarafından kapatılan Westwood tarafından hazırlanmış ve ilk defa kullanılan "Sage Engine" adlı bu grafik motorunda her açıdan ve uzaklıktan epey temiz bir görüntüyle karşılaşmanız mümkün. Tamamen oyun grafiklerinden yapılmış ara demolarda da görebileceğiniz gibi, mesela herhangi bir şeyi havaya uçurduğunuz anda, parçaları havaya dağılırken (aynı Matrix'deki gibi) ekranın donup kameranın birden yakınlaşması ve havada uçuşan parçacıkların çevresinde bir tur atması, sonra eski haline geri dönmesi ve aksiyonun devam etmesi mümkün. İşte tüm bunlar 21 bölüm boyunca oynayacağınız oyunumuzda sık sık göreceğiniz grafik ve demolardan bir kesit sadece. Diğer C&C'lerden daha iyi gölgelendirme ve ışık efektlerine sahip olduğunu da söylememe gerek var mı? Eminim artık savaş alanlarının kanlı-canlı şehir ortaları da olabileceğini ve normal arabaların, alışveriş yapan veya bir köşede oturmuş etrafı seyreden halktan insanların da ortasında savaşabileceğinizi desem ilginizi çeker. Üstelik bu halkın her bir bireyi oldukça detaylı, akıcı ve gerçekçi şekilde anime edilmişken.

İpiniz yeterince uzunsa kuyumuzun şekerli duvarlarını yalamayı bir kenara bırakalım da biraz daha derine inelim.


Hülaaayyn!! Hanginizdi trene hala kırmızı yanıyo diyen?!!

Sadakat, inanç, güven

3 farklı ırk var oyunumuzda: Çin, Amerika ve dünyanın dört bir yanına kök salmış gizli terörist örgüt olan özgürlükçü GLA (Global Liberation Army). Oyunun çoğunluğu orta ve batı Asya'da şehirlerde geçiyor. Genel olarak her ırk iyi ayarlanmış ve her birinin bina-birlik ve mantık olarak epey farkları ve özellikleri var.

((Bu noktada açıklamayı kesip ilginç bir konuya dokunmak istiyorum. Ne kadar kasıtlı yapılmış tartışılır tabii, ama her ne kadar eşitmiş gibi dediysem de oyunda (özellikle campaign'de) Amerika'nın birlikleri daha üstün yapılmış (oyundaki teknolojik tüm silahlar onda, buna bir şey demiyorum, gayet mantıklı, ama daha sonra anlatacağım bir şekilde epey kolay olmuş Amerika'yla oynamak). Ama burada demek istediğim hafiften bir USA propagandası kokusu var. Amerika'lıların son demosundaki gösterişin bir hayli çok olması, GLA'lerin 4. bölümünün başında (tahmin edin nerede geçiyor? Adana'da!) bölgeyi Amerikan emperyalizminden kurtarmalıyız gibi lafların edilmesi bizi rahatsız etti. Oyunlarda propagandaya hayır!)

Birliklere geri dönecek olursak, her ırkın kendine has, irili ufaklı bir sürü birliği var. Her birinin çok etkili olduğu ve yine her birinin zayıf olduğu yerler varlar. Bunların bir çoğu en az bir yönden Upgrade edilebiliyor, ki bu da şu ana kadar alışık olmadığımız bir yenilik. Örneğin Amerikan tankları ister aracın yanına aracı tamir eden ve olan düşmanlara saldıran minik uçan bir robot yapabiliyor, ister de aracın görüş mesafesini arttırıp görünmez birlikleri görmesini sağlayan bir eklenti yapıyor. Tüm bunları her araç için ayrı ayrı seçmelisiniz. Her ne kadar birliklerinizi böyle kullanmak epey eğlenceli olsa da bir RTS'nin karşılaşacağı mutlak son ne yazık ki yine ortaya çıkıyor: Tüm senaryoyu sadece 1-2 birlik tipiyle bitirmek. Geri kalanları bir yerden sonra gereksiz olabiliyor.

Niye birkaç birim?

Çinlileri oynarken yegane silahınız kuşkusuz Overlord olacak. Öylesine kuvvetli, büyük, ayı gibi bir alet ki, 3-4 tanesini upgrade edip level atlatmayı da başarırsanız bir çok orduyu yerle bir eder. Aynı şekilde Amerikalılar da Comanche bence çok fazla kuvvetli. Hem tanklara, hem piyadeye etkili olabilen, roket ve makinalı tüfeğe sahip, havaalanına inmeye ihtiyaç duymayan ve otomatik olarak "recharge" olan bir helikopterden 10-15 tane yaptınız mı, rakibinizin her türlü savunmasını yalan edebilirsiniz.

Bu kural GLA'lerde biraz daha dengeli olmuş ve daha çok çeşit kullanmanız hakikaten daha sağlıklı oluyor. Örneğin benim favorim her zaman Angry Mob olmuştur, 4-5 tanesi upgrade edildikten sonra inanılmaz kuvvetli oluyor, ama biyolojik silahlara ve hava saldırılarına karşı epey etkisiz olduklarından yanlarında birkaç tane Quad Cannon dolaştırmanız gerekiyor (ayrıca farkındaysanız herhangi bir Angry Mob'daki adamlar öldükçe bir süre sonra kendiliğinden sayıca 9'a tamamlanıyorlar). Sonuç olarak oyundaki bir çok birliğin yüzünü bile görmeden oyunu rahatlıkla









Abi valla fişini çekmiştim, hem böyle elektrik kaçağı mı olur mu?..







bitirebileceksiniz.

Binalarda durum aynı değil tabii ki. Her şeyden önce her ırkın para toplama mantığı farklı (bu arada ne altın, ne maden ne de Tiberium topluyoruz, oyun epey gerçekçi ve oyundaki parayı oluşturan "şey" üst üste yığılmış sandıklardan oluşan malzemeler); Amerikalılar dev helikopterler kullanırken (ki aynı anda birlik de taşıyabiliyorlar), Çinliler kamyonet, GLA'ler de çıplak ayaklı işçileri çalıştırıyorlar. "Oha bu ne adaletsizlik" demeyin, çünkü bir seferde toplanan para azalsa da, toplanma hızı artıyor, dolayısıyla dengeli. Ayrıca her ırkın ana para kaynaklarını kullanmadan para kazanma yolu var ve bu epey ilginç bir özellik bence. Amerikalıların ve GLA'lerin yaptıkları birer bina her birkaç dakikada bir cebinizi bedavadan doldururken, Çin'lilerin Barracks'ından Hacker yapabilmesi ve normal bir asker gibi dolaştırıp olduğu yerde Laptop'undan interneti hack'leyerek size para kazandırması şu ana kadar benzer oyunlarda rastlanmış bir örnek değil (evde denemeyin).

Süper silahlar

Süper silahların sayısı da aslında epey fazla ve her ırkın birden fazla kullandığı epey ilginç süper silahı olabiliyor (bunlar içinde kuşkusuz en ilginci düşeceği yeri seçtikten sonra 5-10 saniye boyunca yön verebildiğiniz Particle Cannon). Evet dostlar, burada yine farklı bir özelliğe, daha doğrusu diğer C&C'lerde olmayan birkaç değişikliğe değinmek istiyorum. C&C uzun bir süre Blizzard RTS'lerinin aksine (Warcraft, Starcraft) birden fazla aynı binadan yapıp paralel olarak birden fazla aynı tip birliği çıkarmayı desteklemiyordu. Eğer War Factory'den 3 tane yaparsanız, tanklarınızın üretim hızı artıyordu ve bana bu hep daha stratejik ve daha eğlenceli gelmiştir. Hepimiz Starcaft'ta 15 tane Gateway yapılıp bir seferde 15 tane Zealot üretildiğine bir yerlerde tanık olmuşuzdur. Elbette böylesi çok daha gerçekçi ama yine C&C'in kendine özgü bu özelliğini sevmiştim. Ama şimdi ne yazık ki C&C, tangosunu güney Blizzard yöresinin figürleriyle yapıyor. Daha çok bina aynı anda daha çok birlik demek. (Ve evet, aynen Amerika'nın son bölümünde şiddetle tavsiye edeceğim gibi, birden fazla Particle Cannon binası yapmak kısa sürede bir sürü yer ısınacak demektir).

Blizzard'tan etkilenme sadece bir yönden olmamış üstelik. Çünkü tüm arabirimin büyük kısmı da Blizzard'dakilere benziyor. Artık Mouse'un tamamen sol tuşu aktif ve birlikleri seçerken de saldırırken de tek tuş kullanacaksınız. Ayrıca haritada bir yerde bulunmuyorsanız, orayı daha önce açmış bile olsanız, düşman birliklerinin orada gözükmemesi; binalarınızı eskiden olduğu gibi merkezde kurmak yerine istediğiniz yerde kurabilmeniz gibi özellikler her ne kadar hepimize tanıdık olsa da C&C serisi için yeni.

Dost

Gelelim oyuna ismini veren ve RTS dünyası için yepisyeni bir ilke: Oynayan oyuncunun Experience alması! Rakiplerinizi yok ettikçe siz experience toplamaya başlarsınız. Belli bir seviyeye ulaşınca Level atlarsanız ve 1 Skill Point'iniz olur, bununla da yeni bir özellik satın alırsınız. Mesela, tüm araçlarınız kendiliğinden tamir olmaya başlarlar veya supersonic hızda giden bombardıman uçaklarına sahip olursunuz veya bazı birlikleriniz 1 tecrübe puanıyla üretilirler vs. Ama bazı normal birliklerinizi (özellikle Amerikalılarda) yapabilmeniz için de Skill Point harcamanız gerekebilir, o yüzden her puanı dikkatli kullanın. Ve bence bu genel olarak enfes bir tat vermiş oyuna, böylece aynı Heroes 4'teki gibi kimi birliklerinizi üretemeyecek ve aralarında seçim yapmak zorunda kalacaksınız (GLA'lerin düşman birliği öldürdükçe para kazanmanızı sağlayan skill'i oyunun başlarında inanılmaz faydalı, mutlaka bu özelliği almayı unutmayın)

Oyunumuzda, her ırk 7 bölümden oluşuyor ve bu bölümlerin bir iki tanesi hariç hepsi haritadaki tüm düşmanları temizlemek üzerine kurulu. Elbette böyle olması gerekir, ama bir RTS'deki en zevkli bölüm tipi bence mutlaka belli bir süre savunma yapmak zorunda kaldığımız bölümlerdir. Veya sadece birkaç piyade ve komando tarzı birliklerle kapalı mekanlarda kurtarma operasyonları oynamak, The Rock'ı canlandırmak, da olması gereken bölüm tipleri bence. Ama ne ya-



Eyvah polis..Tren gecikmesini protesto için rayları yakmayalım demiştim size!!





zık ki Generals'in bu konuda pek yaratıcı bir tutumu olduğu söylenemez, daha çok tek düze amaçları tercih etmiş.

Gelelim oyunun zorluk seviyesine. Brutal'da oynarken gördüm ki RTS hayranı bir çok kişi hiç zorlanmadan oyunu bitirecektir (özellikle Amerikalılarda hiç save'e ihtiyaç bile duymayabilirsiniz). Ama zaten bu gibi oyunlarda kesin ve son mücadelenizi bilgisayara karşı değil Internet'teki gerçek insanlığa karşı verirsiniz, bunu da unutmayın.

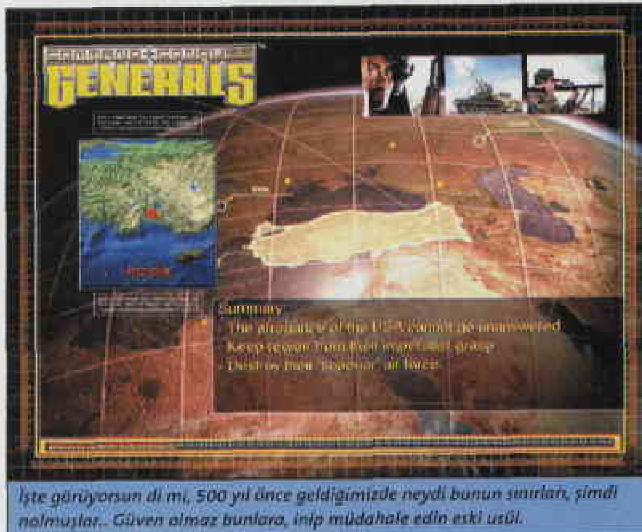


Ehe ehe! Olum ben şimdiden 270 yaptım, sen daha kaçtasın?

Tavsiyeler

Oyunun geneli hakkında epey bir fikir sahibi oldunuz sanırım, şimdi size oyun boyunca not aldığım bazı küçük gözlemler ve tavsiyelerden bahsetmek istiyorum, sakıncası var mı?

- Birliklerin Experience alıp Level atlaması çok önemli. Oyundaki tüm birlikler Level atladıkça atış hızı, ve menzili artıyor. Ayrıca 2.level olanların hepsi kendini iyileştirebiliyor. 3. Level'ların ise atışı kırmızı oluyor ve verdiği zarar epey büyüyor.
- Çinlilerin son bölümüne dikkat, ortadaki boğazda hava savunmasını indirdikten sonra size Scud atan kamyonları uçaklarınızla alabilirsiniz.
- Çinlilerin birliklerinin grup halinde saldırdıklarından verdikleri zarara bonus aldığını unutmayın.
- GLA'lerde Rocket Buggy'lerin inanılmaz uzun menzili ve çok hızlı hareket etmeleriyle işinize yarayabilirler, ama hemen zarar gördüklerini de unutmayın.
- Çinlilerin çok az, Amerikalıların epey fazla ve GLA'lerin de sıfır elektriğe ihtiyacı olduğunu biliyor muydunuz?
- GLA'lerde Angry Mob ve Jarmen Kell epey sağlam bir ikili oluyor (tabii Angry Mob'lardan 2-3 tane olmalı en az). Aynı kombinasyon USA için Comanche ve Tomahawk'da, Çin için de bir tanesi Propaganda Center , diğerleri de Turret yapmış küçük bir Overlord ordusu için geçerli. Bu birlikleri tüm Campaign boyunca epey sık bir şekilde kullanın, dikkatli olursanız ve sayıları da artarsa tehlikeleri katlanarak büyür.
- Oyunun başında bir üssü yok etmeniz isteniyorsa ve yapabilirseniz her yeri yerle bir etmek yerine savunma binalarını yok ettikten sonra geri kalanları askerlerinizle ele geçirip satın; böylece oyunun başında her zaman yaşanılan ekonomik krizden kurtulmuş olursunuz.
- İsterseniz herhangi bir bölüme başladıktan hemen sonra bir save edin, çünkü bir şey olur da göreve yeniden başlamak isterseniz, tüm başlangıç demosunu her seferinde izlemek zorunda kalacağınızı ve bundan kurtuluş olmadığını unutmayın.



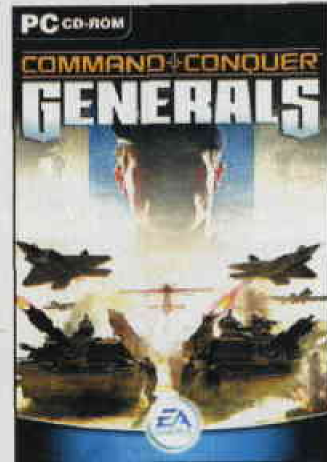
İşte görüyorsun di mi, 500 yıl önce geldiğimizde neydi bunun sınırları, şimdi nolmuşlar.. Güven olmaz bunlara, inip müdahale edin eski usül.

Son Karar

Sonuç itibariyle C&C: Generals uzun zamandır piyasalara gelen en iyi RTS'lerden biri. Hele multiplayer kısmına da bulaşır ve netten oynamak isterseniz (ki bunun için orjinalinin gerekeceğini unutmayın) sizi bayağı uzun bir süre kendinizden çalabilir. Bazı kusurlar açıkça ortada ama bütün göze öyle güzel gözüküyor ki, kimi ayrıntıları perde arkasına itebiliyorsunuz. C&C galaksisi yeni bir yıldızla parlıyor.

İyi yolculuklar.

son söz! *"Videoları ve Kane'i özletmeyecek kadar iyi bir C&C oyunu."*





LEVEL HİT

Bilgi İçin:	www.electronicarts.com
Yapım:	EA Pacific
Dağıtım:	Electronic Arts
Tür:	Real Time Strateji
Multiplay:	Internet, Ağ, 8 kişiye kadar
Minumum Sis.:	800Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	1.8Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı
Artılar:	Grafikler, animasyonlar, demolar, müzikler, efektler çok iyi. Irkların çeşitlilik yüzdesi yüksek, eğlencesi büyük. Multiplayer opsiyonları ve harita yapımına izin verilmesiyle epey uzun ömürlü bir oyun olduğu ortada.
Eksiler:	Full Motion Video'ların, daha derin bir senaryonun ve deniz birliklerinin olmaması, ara demoların hızlıca geçilememesi, bölümlerin kolay ve campaign'in kısa olması ve kimi arabirim sorunları ilk göze çarpanlar
Alternatif:	Command&Conquer serisi, Red Alert serisi

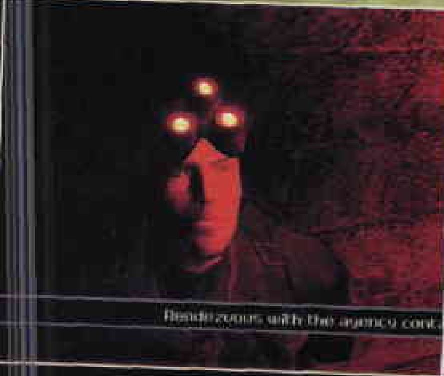
LEVEL NOTU: 86

Konuşma özgürlüğünüz var...
İnanç özgürlüğü...İhtiyaçtan...Korkudan...
Bu özgürlükler,
Bir beşincisi olmadan, var olamaz...
Hangi şartla olursa olsun,
Diğer hakları koruma özgürlüğü.

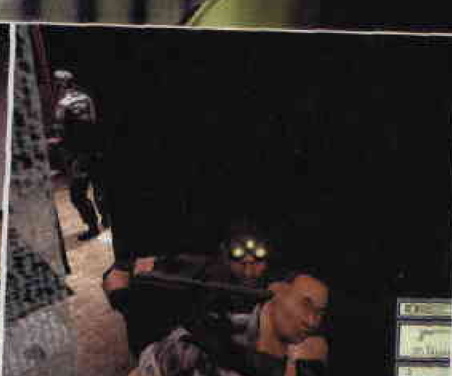
İşte bu benim özgürlüğüm.
Benim görevim.
Benim savaşım.

Tom Clancy's SPLINTER CELL

İncel... n:Sinan Akkol
sakk... @level.com.tr











Stealth Action. Türkçe'ye çevrildiğinde anlamını kaybeden bu oyun türünde (Gizlilik Gerektiren Aksiyon Oyunu (!)), normal aksiyon oyunlarına göre stres dozajı daha fazladır. Kafayı kullanmanı gerekir. Ama tasarım açısından çok daha özenli bir çalışma gerektirdiği için, her yiğidin, her firmanın harcı değil bu türde bir oyun yapmak. Sanıyorum bu yüzden sadece konusunda en başarılı firmalar bu türe oyun yapıyorlar. Ve bu yüzden, şimdiye kadar yapılmış olan stealth action oyunları arasında Thief, Hitman ve Metal Gear Solid serileri



gibi müthiş isimler var.

Yine de bu türdeki her oyunda, "gizlilik" adına bir şeyler eksikti. Thief konsepte en bağlı kalanıydı. Ama yapay zekâ her halükârda sizi bulmak üzere programlanmıştı. Hitman çok iyiydi, gizliliğe gerek kalmayınca oyun Bullet-Time'sız Max Payne'e dönüşüyordu. Metal Gear Solid 2 ise mükemmeldi, oyunun yarısından sonra "mükemmel oyunluktan" çıkıp "mükemmel bir interaktif film" haline dönüşüyordu.

Ayrı bir hikâye

Splinter Cell, hikayesini tekno-casusluk konsepti üzerine kuruyor.



Internet ve yerel ağlar üzerinde akan bilgilerin kırılması imkansız şekilde kodlanabilmesi, illegal örgütlerin ve teröristlerin güvenli bir şekilde haberleşebilmesini sağlamaya başlar. Bilgi edinmek giderek zorlaşınca Amerikan Ulusal Güvenlik Teşkilatı (NSA), Third Echelon adlı bir örgüt kurar. Third Echelon'un çalışma mantığı basittir: Bilgiyi internet üzerinden ele geçiremiyorsan, kaynağından çalacaksın.

Third Echelon, Splinter Cell adı verilen çekirdek ekipler kullanır. Bu ekipler teknolojinin son noktasındaki aletlerle donanmış bir aktif ajan, ajana GPRS uydu iletişim sistemleri üzerinden sürekli bilgi akışı sağlayan enformasyon uzmanları, silah ve ulaşım sağlayan bir lojistik uzmanı ve tüm operasyonu NSA merkezinden yöneten bir operatörden oluşur.

Bizim Splinter Cell'deki esas adamımızın adı Sam Fisher. En karakteristik özelliği, birçok oyunda gördüğümüz yeni yetme kahramanlara nazaran yaşlı olması. Kır saçları, kendine has espri anlayışı ve azmi ile oyuncu üzerinde gördüğü anda saygı uyandıran bir duruşu var oyunda. Operasyonlar sırasında kullandığı bütün ekipman gerçekten kullanılan veya kullanılabilecek kadar gerçekçi aletler.

Gördüklerim gerçek mi?

Splinter Cell'i çalıştırdığınız zaman sizi ilk vuracak nokta, grafik ve ışık efektleri. Şimdiye kadar hiçbir oyunda ışığın yansıması ve gölgenin hem görsel, hem de işlevsel olarak bu kadar başarılı olarak kullanıldığını görmedim desem yalan olmaz. Oyundaki her ışık kaynağı, her obje üzerinde gerçek ışık/gölge efektlerine sebep oluyor. Ayrıca, oyun gizlice içeri sızıp, fark edilmeden dışarı çıkmayı gerektirdiği için gölgeler sizin en büyük dostunuz olacak.

Keser, Çırpar, Yoğurur...

Oyunda tek bir tüfeğiniz var. Hemen burun kıvırmayın. SC20K M.A.W.S (Modüler Saldırı Silah Sistemi) bir G3 veya kalaşnikof değil. Tek tek ve seri ateş edebilir, dürbünü ile nokta atışı yapabilirsiniz. Gece ve termal görüşe sahiptir. Ayrıca ucundaki fırlatıcı sayesinde bomba, duvara yapışan kameralar, bayıltıcı mermi veya elektrik şoku veren iğne atabilir .Her eve lazım.

Splinter Cell Sizi Uyuz Mu Ediyor?

Bu kadar detaylı, grafik ve ses konusunda yoğun bir oyunun, bir dolu hatayla birlikte gelmesi de çok doğal. Bu hatalardan kurtulmanız için alın size bir iki hayati ipucu.

Yürüyemiyor musunuz?
Oyunun Training bölümünde birçok kişinin takıldığını biliyorum. Komik ama, ilk önce sağa sola bakmayı öğrenmeniz gerekiyor. Sırayla sağ, sol, ön ve üstünüzdeki kırmızı ışıklara bakarsanız, bu probleminiz çözülecektir.

Koşamıyor musunuz?
Oyunda beş farklı hızda koşabilmeniz sağlanmış. Ama istediğiniz hızda rahatlıkla koşabilmeniz için koşma fonksiyonu default olarak mouse'un tekerleğine atanmış durumda. Haliyle mouse'unuzun tekerleği yoksa koşamıyorsunuz. Menüye girip koşma hızını değiştirmek klavyeden iki tuşa atamanız gerekiyor.

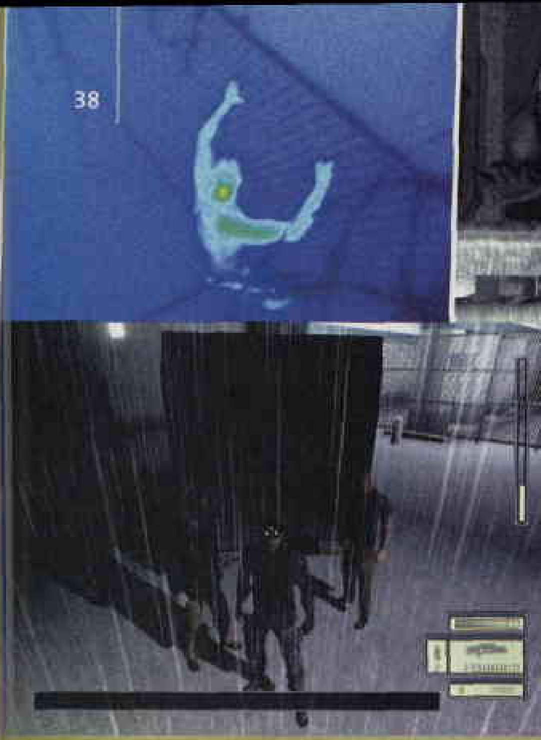
Termal kamera mı sapıttı?
Muhtemelen GeForce 2 ekran kartına sahipsiniz. Ne yazık ki termal kamera, GeForce 2'nin sahip olmadığı grafik efektlerini kullandığı için yapabileceğiniz pek fazla bir şey yok. Masaüstü ekran kartı ayarlarını 32 bit'e ayarlayın ve Anti Aliasing'i kapatın.

Lazer mikrofon çalışmıyor mu?
Termal kamera gibi, lazer miktofon da oyunda kıllık çıkartan aletlerden ve bu aleti kullanmadan geçemeyeceğiniz bazı bölümler var. Lazer mikrofonu çalıştırdığınızda hata veriyor, veya hiç çalışmıyorsa Başlat menüsünden Çalıştır'ı seçin. Dxdiag yazıp OK'e basın. "Sound" sekmesine gelin. "Hardware" barını bir derece düşürün. DXDIAG'dan çıkıp oyuna tekrar girin.

General Protection Fault illet mi yaptı?
Evet, Splinter Cell'in en büyük belası GPF. Onlarca farklı GPF'le karşılaşıldığını, ama çok azının resmi bir çözümü var.
- ATI Radeon kartınız varsa: DirectX 9.0'ı ve ATI'ın sitesinden Catalyst 3.1 sürücülerini çekip kurmanız sorunu çözebilir. Bu çalışmazsa, ana klasör altındaki System klasörüne girin. SplinterCellUser.ini dosyasını Notepad ile açın. [Engine.EPCGameOptions] başlığını bulun ve Resolution değerini, masaüstünüzün çözünürlüğü ile aynı yapın (800x600 veya 640x480).
- GeForce kartınız varsa: Yukarıdaki işlemin aynısını yapın, ama Nvidia.com'dan en son (41.09) Detonator sürücülerini indirip kurun. Çözünürlük değiştirmek de işe yarayabilir. Ayrıca, oyuna girmeden Getright gibi arkaplanda çalışan programları kapatın, Windows Blinds gibi işletim sistemi üzerinde değişiklik yapanları ise Uninstall edin.
Bu aya yetişmediği için her iki kartın en son sürücülerini de gelecek ay CD'ye koyacağız.

Ses parazit mi yapıyor?
Oyunda girdiğiniz ilk çatışmada sesler inanılmaz rahatsız edici bir cazırtıya dönüşüyorsa, yapabileceğiniz hemen hiçbir şey yok. Ubisoft hala bu hatanın nedenini araştırıyor. Yalnız benim bulduğum bir şey var. Bu parazit bulunduğunuz bölümdeki bir ses kaynağının deforme olmasından kaynaklanıyor olabilir. Oyunda ilerleyerek bu kaynaktan uzaklaştığınızda düzelme ihtimali az da olsa var. Ayrıca tecrübelerime dayanarak, parazitin iki kademesinin olduğunu fark ettim. Eğer yüksek kademeden geliyorsa, düzelme ihtimali pek yok. Oyunu save edip çıkın ve tekrar başlatın. Eğer cazırtı oyunun seslerini bastıramayacak kadarsa, oyunun ana menüsüne girin, sağa sola klikleyin (özellikle ses çıkartan menü seçeneklerine). Envanterde dolaşın ve yine seçeneklere, eşyalara tıklayın. Bir dakika içinde düzelmemişse pek şansınız yok demektir, oyundan çıkıp tekrar gireceksiniz. Bu hatanın ilginç yanı, bir şekilde kurtulmayı başarırsanız siz oyunu kapatana kadar bir daha tekrarlanmaması.





Çoğu ışık kaynağını yok ederek kendi "gölge sığınaklarınızı" da yaratabilirsiniz, ama dikkat edin. Yanıyor olması gereken bir patlak bir lamba, düşmanlarınızı sizin varlığınıza uyandırabilir.

Fark edilmeden işinizi görmeye zorunlusunuz. Bölümler o şekilde tasarlanmış, düşmanlar öyle ayarlanmış ki çatışmaya girdiğiniz durumların çoğunda evinize plastik bir torba içinde bile dönmeniz mümkün değil (ölüm durumunda varlığınız reddedilecektir :). Ayrıca, bazı bölümlerde uluslararası bir krize sebep olmamak için hiç kimseyi öldürmemeniz isteniyor. İki kereden fazla alarm çalması da görevin iptal edilmesine sebep oluyor.

Bu bölümlerde düşmana arkadan yaklaşıp kafakola alma hareketini sık sık kullanmanız gerekecek, çünkü süper silahınız SC20K'nın ölümcül olmayan cephanelerinden çok az sayıda bulacaksınız. Genel olarak sizi aramakta çok başarılı olabiliyor düşmanlarınız ve saklandığınız yerde soğuk terler döküyorsunuz.

Bu tür sırf gizlilik gerektiren bölümlerde rakiplerinize tuzak kurmak zorundasınız. Hemen her yerde karşınıza çıkan kola kutuları ve şişeleri alıp atarak gürültü çıkartabilirsiniz (bu arada, dünyanın her yerindeki boş kola kutularının aynı olması ilginç tabii). Sesi araştırmaya gelen düşmanların tarafınızdan kafakola alınmasıyla sonuçlanacaktır bu durum. Bayılttığınız düşmanlarınızı iyi sakladığınıza emin olun. İlerleyen bölümlerde karşılaşacağınız bir hata yüzünden, belli bir noktaya geldiğinizde ne yaparsanız yapın bir ceset bulunuyor, alarm çalıyor, eğer daha önce alarm çaldıysa da ne yaparsanız yapın görev iptal ediliyor. Bu, oyunun oynanışa ait tek, ama önemli bir hatası olarak aklınızda bulunsun. Grafik ve seslerdeki bol sayıdaki önemli hatadan ve bunlardan kurtulma yollarından daha sonra bahsedeceğim.



Tasarım dediğin böyle olur

Bölüm tasarımlarına harcanan emek göz yaşartacak düzeyde. Hiçbir bölümün bir öncekine benzememesini geçtim, bir bölümde durup etrafınıza baktığınızda gördüğünüz hiçbir şeyin birbirine benzememesi oyuna harcanan akıllara ziyan emeği gösteriyor. Sadece bölümler değil, etraftaki bilgisayarlara girip aldığınız bilgiler, sizin ekibin gönderdiği dosyalar vs. oyunun atmosferine girmenizi sağlaması bir yana, bilgi peşinde koşan teknolojik bir ninja olduğunuz hissine kapılmanızı sağlıyor. Ninja dedim de, Sam'in yapabildiği hareket çeşitliliği o kadar fazla ki aklınız şaşar. Her türlü merdiven ve boruya tırmanma, yere düşerken yuvarlanma, boruya ve ipe tutunup asılı kalma, iki duvar arasında Jean Claude Van Damme gibi bacakları açıp asılı durma, kapıyı hafifçe aralayıp içeriyi dikizleme, bacaya ip bağlayıp binadan aşağıya sarkma... Ki bunlar özel ekipmanlarınız olmadan yapabileceklerinizin sadece bir kısmı. Alet çantanız da işin içine girince, karşılaştığınız her türlü duruma karşı vereceğiniz cevapların sayısı, neredeyse hayalgücünüzle kısıtlı hale geliyor.

İşin en güzel tarafı da bu hareketleri ardarda, kesintisiz olarak yapabilmeniz. Bir balkondan diğer çatıya uzanan ipten kayarak geçip, hızla geri dönüp yere atlayabilir, düşerken gerekli tuşa basıp en yakındaki gölgeye doğru yuvarlanabilir, yerde yuvarlanırken silah çekip ayağa kalktığınız anda bir sonraki düşman için hazırlanmış olabilirsiniz. Oyunda ilerlemenizin önündeki her engelin genelde tek bir çözüm yolu var ama işler sarpa sarıp da peşinize düştüklerinde istediğiniz esneklikte hareket edebiliyorsunuz.

Oyundaki etkileyicilik faktörü oyun boyunca hiç eksilmiyor. Tasarımcılar her ellerine geçen fırsatı oyuncuyu şaşırtmak için kullanmışlar. Kaybolan CIA ajanlarını aradığınız ilk bölümde daha bismillah demeden kendinizi yanan bir binaya camdan dalarken buluyorsunuz. Etrafınızda merdivenler çöküyor, sürekli bir şeyler patlıyor ve siz daha ne olduğunuzu anlayamamışken kontağınız olan adama ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Bunları Okulda Öğretmezler!

Splinter Cell'in Training kısmı size neyi nasıl yapmanız gerektiğini detaylı olarak anlatıyor. Ama bu bölümde öğretilmeyen bazı numaralar var ki casusluk maceranıza farklı bit tat katacaktır.

Sırtınızdaki ceseten hızla kurtulmak: *"E" tuşu ile silah çekin.*

Kapı aralığından bakmak: *Kapı önündeyken "Space"e basılı tutup yukarı, aşağı tuşlarına basın. "Door Peek" seçeneği çıkacaktır. Aradan bakarken ileri ilerseniz kapıyı açar, aşağı tuşuna basarsanız kaparsınız.*

Sessizce yere düşmek: *Yüksekten yere düşerseniz, düşmanlarınız sizi duyar. Yere sessizce düşmek için tam yere değecekken çömelme tuşuna (C) basın.*

Rakibin tepesine binmek: *Bir düşmanın kafasına yukarıdan düşmeniz, onu safdışı bırakacaktır.*

Nefesinizi tutmak: *Tüfeğinizin dürbününü kullanırken sağ mouse tuşunu basılı tutarsanız, Sam nefesini tutar. Böylece tüfeğin yukarı aşağı sallanmasını engellemiş olursunuz.*

Nesneleri atmak: *Kutu-şişe gibi gürültü ve el bombası gibi daha çok gürültü yapmaya yarayan nesneleri elinize alıp "E"ye bastıktan sonra atacağınız açıyı belirleyin ve sol mouse'a basın.*

Atış hızını değiştirmek: *Tüfeğiniz SC20K'yı tek atıştan seriye geçirmek için "Z" tuşuna basın.*

Bedelini ödemelisiniz

Sayfalar boyunca döşenmiş olan resimlere, oyun hakkında yazdığım iç açıcı cümlelere bakıp da bir koşu Splinter Cell almadan önce bana kulağını iyi ver ey okuyucum. Oyunun grafiklerinin tadına tam anlamıyla varabilmek için GeForce 3 ve üstü bir ekran kartı lazım. Doğru, GeForce 2'de de çalışıyor oyun ama termal kamera ve gece görüşü gibi oynanışı direkt etkileyen aletleri kullanırken inanılmaz yavaşlayabiliyor. Splinter Cell'in tadını çıkartmak istiyorsanız, 1Ghz işlemci ve GeForce 3 şart. Ayrıca oyunda karşılaşacağınız bir dolu bug var (eğer oyun sizde hatasız çalışıyorsa, gerçekten çok şanslısınız demek ki). Adamakıllı bir yama çıkana kadar (1.1 yaması bu hatalara hiç dokunmuyor bile), buralarda bir yerde hangi hataya ne yapmanız gerektiğini anlatan kutuya bir göz atın.

Her kadı kızının bazı eksikleri, hataları olduğu gibi Splinter Cell'in de göze çarpan (teknik hatalar haricinde) eksikleri var. Mesela, oyunda No One Lives Forever 2'deki gibi dolapları, belgeleri kurcalamak olabilirdi. Belki de oyunun "teknolojik casusluk" konseptine uygun olmadığı için bu detay es geçilmiştir. Bir diğer gözüme çarpan nokta, daha önceki Save'lerinizin üzerine kaydedememeniz. Save'lerinizi de silemediğiniz için bir süre sonra ortam save'den geçilmiyor. Tabii bunlar gözardı edilebilecek hatalar, ama



daha önce de bahsettiğim şu cesetlerin bulunması olayı gerçekten sinir bozucu. Tatlı tatlı ilerlerken birden "It's a one alarm too many" mesajı alıp görevin iptal edilmesi ve save'den devam etseniz bile hep aynı noktada bunun gerçekleşmesi büyük bir hata kanımca. Yine umuyorum bir sonraki yama ile düzeltilir.



Yardımcı olayım

Her oyun inceleyenin huyudur, oyunu oynarken aldığım notlardan bir bukle hazırladım sizlere. Buyurun faydalanın.

▶ Bazı ses efektlerinin birebir Counter Strike'dan alındığı hemen dikkatinizi çekecektir. Acaba bir gönderme mi var diye düşünüyor insan.

▶ Adamımız Sam, Michael Ironside adlı ünlü aktör tarafından seslendirilmiş.

▶ ESC ile oyun içi menüye girip yukarıdaki Gadgets bölümüne bakarsanız, her aletin kullanımı hakkında açıklama ve bir videocuk göreceksiniz. Dedim ya, oyunda detaylara verilen özen inanılmaz.

▶ Yerdeki Satchel'ları almayı unutmayın. Genelde görev hakkında minik bilgiler veren mesajlar içerse de bazen Medikit veya Frag Grenade çıkabiliyor.

▶ Bir sonraki amacınızın nerede olduğunu size gelen mesajlardan ve okuduklarınızdan anlamanız gerekiyor. Görsel olarak herhangi bir yardımcınız yok. Bu yüzden İngilizce bilmeniz şart.

▶ Oyunun Training kısmında öğretilmeyen bazı hareketler var, bunları bilirseniz oyun sırasında rahat edersiniz (kutuya bakın).

▶ İşini bilen tasarımcı kendini belli ediyor. 2002 E3'te duyurulan ve iki yıldır hazırlanan Splinter Cell, Unreal 2 motorunu kullanıyor. Buna karşın beş yıldır hazırlanan Unreal 2 de Unreal 2 motorunu kullanıyor. Yorum yok... (Unreal 2 yazımı okuyunca anlarsınız).

▶ Splinter Cell'i yapan ekip olan Kanadalı Ubisoft Montreal'in bir diğer minik oyunu da gelecek ay karşımızda olacak: Rainbow Six: Raven Shield ! Yine uykusuz geceler, yine sensiz...

▶ Oyunda her ne kadar Tom Clancy'nin adı geçse de, hikayesini o yazmamış. Sadece onay vermiş. E3'te bize oyunu anlatan yapım ekibindeki genç insan söylemişti bunu.

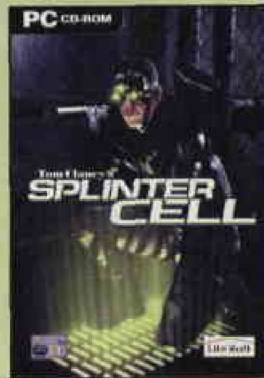
Kaçırırsanız gözüme gözükmeyin

Bir ara başlık kendini bu kadar açıklayabilir. Gerçekten de Splinter Cell kendine "oyuncu" diyen hiç kimsenin kaçırmaması gereken bir oyun. Sadece ben değil, yoğun bir şekilde Splinter Cell oynadığım süreçte yanımda bulunan herkes oyuna hayran kaldı. Bu kişilerin arasında 3D grafiklerden nefret eden Gorcan Abi, Earth & Beyond'dan başka hayat olmadığına inanan Selçuk ve "oyun ne, yenir mi?" Çağla sayılabilir. Bizim diğer Level tayfasını ise dergi biter bitmez benim peşimden oyuna dalmak için sıra bekliyorlar.

Sonuç mu? Büyük bir sürpriz olmazsa 2003'ün en iyi aksiyon oyunuyla karşı karşıyayız. Tadını çıkartın.



LEVEL CLASSIC



Bilgi İçin:	www.splintercell.com
Yapım:	Ubisoft Montreal
Dağıtım:	Ubisoft
Tür:	Stealth Action
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	800Mhz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 1.5GB HD Alanı
Önerilen Sis.:	1Ghz İşlemci, 384MB Bellek, 64MB Ekran Kartı, 2.1GB HD Alanı
Artılar:	Saymakla bitmeyecek gibi. Özellikle oynanışı ve grafikleriyle aynı türdeki oyunlara örnek olacak nitelikte.
Eksiler:	Çok önemli ve oyunu oynamayı imkansız hale getirebilecek teknik hataları var. Ayrıca oynanışta da bazı pürüzler mevcut.
Alternatif:	Thief Serisi, Metal Gear Solid

LEVEL NOTU: 93

Michael Ironside



İsim olarak tanımıyor olabilirsiniz, ama Splinter Cell'de Sam Fisher'ı seslendiren aktör Michael Ironside. Total Recall, Starship Troopers ve Highlander 2 gibi bomba filmlerden hatırladığımız Ironside, Level tayfasının da en çok tuttuğu yardımcı oyunculardan biridir. Tabii genç okuyucularımızın hatırlamayacağı, ama bir zamanlar hepimizi esiri eden bilim kurgu dizisi Visitors'da da oynamış olduğunu söylemeden ve Splinter Cell'den önce Playstation 2 için hazırlanan Run Like Hell'e de sesiyle katkıda bulunduğunu eklemeden geçmek olmaz.

son söz! ***"Kalıbımı basarım Splinter Cell yılın aksiyon oyunu olacak. Kaçırırsanız, kesinlikle çok üzülürsünüz."***



Unreal II
THE AWAKENING

İnanılmaz ama acı bir gerçekle karşı karşıyayız

İnceleyen:Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

son söz! *"Unreal 2, kesinlikle beklediğimiz Unreal 2 değil. Aslında iyi bir oyun olmasına rağmen, ilk oyunun FPS türünde çığır açmış olması nedeniyle kendisinden çok şey beklendi, ama o hiçbirini veremiyor ne yazık ki. Şu haliyle sadece standart bir FPS olmuş diyebiliriz. Özel hiçbir yanı yok."*

Beş yıl önce oynadığım Unreal'ı özel yapan o kadar çok şey var ki... Quake'in dünyayı ele geçirdiği, her FPS'nin kahverenginin iç bayıcı tonlarına sahip olması gerektiğini zannettiğimiz bir zamanda çıkageldi. Rengarenk grafikleri ve ışık efektleriyle gerçeğin böyle olmadığını gösterdi. Elinizde silah olmadan bir oyuna başlamanın ne kadar stresli olduğunu da. Hapishane gemisinden çıkmaya uğraşırken uzaktan gelen çığlıkları ve çatışma seslerini duyup da elinizde silah olmadan etrafta dolaşmak nasıl da geriyordu... Ve bir şekilde gemiden çıkmayı başardığımızda, bilgisayar tarihinde ilk defa "açık havanın" nasıl bir güzellik olduğunu anladık. Bir tarafta akan şelalenin güzelliğine mi, yoksa üstümüzdeki yabancı gökyüzüne mi hayran kalacağımızı şaşırmıştık. Kendimizden geçmiş bir halde uzay böceklerin peşinden bir süre koşturduk (?) Taaa ki bir koridorda ışıklar sönüp, duvarlar üstümüze kapanınca kaşılaştığımız ilk Skaarj'a kadar. Oyun tarihinde hiç unutulmayacak bir andı.

Artık NaPali adlı bu tuhaf gezegende neredeyse 40 saat süren bir ölüm kalım mücadelesine giriyorduk. Her ne kadar oyunun geri kalanı ilk bölümler kadar şok edici olmasa da, zamanındaki her şeyden bir adım öndeydi.

Daha uzun süre ilk Unreal'ın güzelliklerini anlatabilirim arkadaşlar, böylece Unreal 2'nin bende yarattığı hayal kırıklığını biraz olsun azaltırım veya yazıda Unreal 2'nin ağzını yüzünü dağıtmamı biraz olsun dizginleyebilirim diye umuyorum. Yukarıdaki spotta bahsettiğim acı gerçek şu: 8 saatlik bir oyunu oynamak için 5 yıl beklemişiz. Bu, daha önce web sitesi için ağlaya ağlaya yazdığım Max Payne yazısındaki "15 saatte biten bir oyun için 6 yıl beklemişiz" cümlesinden daha korkunç. Çünkü ne kadar kısa olursa olsun Max Payne birçok konuda benzerlerinden üstün, ardından gelen birçok oyuna örnek olacak yeniliklere sahipti. Unreal 2'nin ise herhangi bir şeye örnek olabileceğini sanmıyorum.

Grafik

Unreal 2, eski bir Marine olan adamımız Jack Dalton'un, ne işe yaradığını bilmediği 7 gizemli eşyanın (Artifact) peşinden gezegen gezegen dolaşmasını konu alıyor. Toplam 12 bölümden oluşan oyunda gemimiz Atlantis'teki 3 adet mürettebatımızla da iletişime girebiliyoruz. Yardımcımız Aida (kanımca oyunda üzerinde en çok uğraşılmış karakter modeli :), mühendis Isaak ve sıvı salak pilotumuz Ne'Ban'dan oluşan mürettebatın aslında oyunda hiç bir işlevi yok. Sadece onlarla konuşup birbirleri hakkındaki düşüncelerini alıyor ve biraz olsun oyunun atmosferine girmeye çalışıyorsunuz. Ama sizi atmosfere sokmaktansa bu konuşmalar sizi sıkıyor. Ayrıca, "yörüngedeki gemi" konsepti işini bilen oyun tasarımcıları tarafından birçok şekilde kullanılabilirdi. Oyunun başından itibaren gemimizi Skaarj'ın basmasını, bizimkilerle birlikte savaşmayı, veya ne bileyim, gemiye yanlışlıkla giren SpaceGoat'un değişim geçirip


Mekan grafiklerine diyecek yok doğrusu. Işıklar vs. her şey güzel gözüküyor.







korkunç bir mahluka dönüşmesini bekledim. Ama Atlantis'te tek yaptığınız Aida'dan işinize yaramayan brifingler dinlemek, hangilerini alacağınızı seçemediğiniz silahlarınız hakkında Isaak'i dinlemek ve Epic Megagames'te birilerinin komik zannettiği Ne'Ban'ın tuhaf İngilizce'sini dinlemek. Güzel bir konsept ancak bu kadar berbat edilebilirdi.

Oyun başlar başlamaz üzerinize akmaya başlayan yaratıklarla kapışıyorsunuz. Bu yaratıklar hiç de zeki değil, hatta aptallar diyebilirim. Skaarj'lar ise en azından kendilerini savunabiliyorlar, ama ilk oyundaki kadar bile akıllıca davranamıyorlar. Oyunun yapay zekası insanlarla kapıştığınız bölümlerde kendini gösteriyor, ama bu noktada da bazı problemler var. Yapay zeka "sadece bazı anlarda" çalışmak üzere ayarlanmış gibi. Marine'lerle ilk karşılaştığım an aklımda mesela. Biri Grenade Launcher, diğeri Rocket Launcher kullanan iki Marine ile kapışıyordum. GL kullanan ilk üç mermiyi yiyince üstünde durduğu vinçten aşağı atlayıp, arkasından bomba aşırtmaya başladı. Tabii ben saklandığım kutunun arkasına sıkıştım kaldım. Bu sırada sağ taraftan RL'li amca yaklaşırken sürekli ayağımın dibine roket atıyordu (splash damage). Ben diğeriyle bomba alış verişinde bulunurken, iyice yaklaştığına karar veren RL'li Marine, ShotGun'ı çekip ensemden içeri boşalttı. Gayet hoş bir kapışmaydı ve oyunun devamında buna benzer kapışmalar yaşayacağımı zannedip heveslendim. Ne yazık ki bu hayalim kısa zamanda suya düştü, çünkü oyun boyunca bir daha hiçbir düşmanın akıllıca davrandığını görmedim. Sanırım bir oyunda bir özelliğin bulunmamasından çok, olan özelliğin kullanılamamış olması çok daha sinir bozucu.

Unreal 2'nin en güçlü yanı görselliği. Yeni Unreal Warfare ve Karma fizik motorunun karışımından elde edilen Unreal 2'deki bütün mekanlar gerçekten etkileyici. Ama düşmanların modellemeleri son zamanlarda oynadığımız FPS'ler kadar iyi değil. Bir Medal of Honor, bir NOLF 2 oynadıktan sonra adının içinde "Unreal" geçen bir oyundan çok daha fazlasını beklemiştim.

Yine de, haritalar ve insanların haricindeki düşmanlar gayet etkileyici. Özellikle açık arazide Unreal 2'nin grafik gücünü hissediyorsunuz. Kenarlarından birbirine eklenmiş karelerden oluşan dağlar yerine, gerçekten en ufak girinti çıkıntısına kadar modellenmiş yerşekilleri var. Aynı güzellik iç mekanlarda da devam ediyor. Oyunun başlarındaki insan yapımı üslerden, Drakk'ların Giger resimlerinden fırlamış gezegeni Polaris'e kadar bütün bölümler özenle tasarlanmış. Ama dediğim gibi, aynı özenden karakter modellemelerinde eser yok.




Birisi Matrix mi dedi?

Unreal 2'deki en yaratıcı bölümler, belli bir bölgeyi savunmaya çalıştıklarınız. Üç tane Marine ile birlikte portatif silah yuvaları ve lazer bariyerleri kurarak oluşturduğunuz savunmayı geçmek için dalga dalga düşman geliyor bu bölümlerde. Sanıyorum bu bölümlerden en zoru, Atlantis'in tamire indiği ve onu Ghost'lardan korumaya çalıştığınız ilk bölüm. Tek başınasınız ve açık arazidesiniz. Her taraf açık olduğu için "nereye duvar koysam, nereye Turret" diye koşturup dururken Ghost'lar tepenize biniveriyor. Hele ki bu bölümde ne zaman QuickSave ettiğinize dikkat edin, benim gibi son Ghost tam Atlantis'in kapısını açmışken save etmiş olmayın.

Silahlardan bahsetmeden FPS incelemesi olur mu? Unreal 2'de de birçok ilginç silah var. Standart Pulse Rifle, Sniper Rifle ve Rocket Laucher üçlemesinin haricinde güçlü bir lazer silahı olan Drakk Rail Gun, düşmanınızın etrafında dolaşıp öl-


Birisi Aliens mı dedi?


"Hey dostum. Şaşı bir modele vuramazsın, öyle değil mi?"







Beni Çağırmışsın Patron?

Unreal 2'de sizi zorlayabileceğini düşündüğüm 3 Boss'u yenmeniz için taktikler veriyorum. Özellikle Unreal / Hard zorluk seviyesinde oynuyorsanız bu ufaklıklar sizi oldukça uğraştırıyor.



Spider Queen: Uzaktan zıplayıp pençe atarak, yakındayken ise üzerinize minik örümcekler püskürterek saldırıyor. Ama yaptığı en tehlikeli şey yumurtlamak. Çıkarttığı 6-8 yumurtayı anında temizlemezseniz önce orta boy örümcekler çıkıyor ve bunların çoğu odanın ortasındaki ışına doğru gidiyor. Eğer ışına girebilirlerse oldukça iri ve tehlikeli olan örümceklere dönüşüyorlar. Yumurtaları patlatmak için maksimum 7 saniyeniz olduğundan, yumurtladığı anda şarjörünüzün dolu olması lazım. Yumurtaları yeterli süre engelleyip Queen'i kendinizden uzak tutabilirseniz Grenade Launcher'ın Toxin Shell'leri ile işini bitirebilirsiniz (tabii buraya gelinceye kadar Toxin Shell'lerinizi biriktirmeyi unutmayın)



Drakk Overseer: Polaris gezegeninin orta yerindeki bu biyo-mekanik yaratık göründüğü kadar zorlu değil. Sizi gördüğü anda sütunların arkasına saklanın, eğer enerji silahına yakalanırsanız da zıplayarak aldığınız hasarı minimumda tutmaya çalışın. Sizi gördüğü anda ateş edebileceği bir pozisyon alacaktır. Bu pozisyondan kurtulabilirseniz, ateşi bittiği anda sağ tuş ile roketlerinizi kilitleyip atın. Yeteri kadar hasar alınca iki parçaya ayrılacak. Size ateş etmeyen parçayı EMP silahlarıyla vurup, diğerinin ateşinden sütunların arkasına saklanmaya devam edin (onu vurmak daha kolay diye). EMP silahlarınız biterse diğer bombalar ve roketlerle devam edin. Böyle iki kere birleşip ayrıldıktan sonra patlayacak (dönmeye başladığı zaman korkmayın)



The Tosc: Bu amca hesapta oyunun en zor yaratığı. Ama değil, sadece elindeki silah yüzünden böyle gözüküyor. Attığı şeylerden boşuna kaçmayın, çünkü onlar karadelik ve ne yaparsanız yapın kaçamıyorsunuz. Yapmanız gereken şey, kafesi kırdığı anda roketatar veya alev makinası ile arkadan girişmek. Sürekli arkasında durun. Odadaki ikinci Marine de ölünce odanın diğer ucundaki boşluğa saklanın. Hemen karşınızdaki kapı açılacak ve bir Marine portatif Turret kurmaya çalışacak. Yaratık onunla uğraşırken siz de roketatarınızla arkadan vurmaya devam edin. Zamanlamanızı iyi yapın ki attığı karadelik sizi içine çekemeden duvara çarpsın (karadelik? Bir yere çarpmak ve durmak??? Einstein mezarında takla atacak). Yeterli hasarı verince silahı düşecek. Sıyrılıp silahı alın ve ona karşı kullanın. Bundan sonrası çocuk oyuncağı.



Takkra'yı bulduğunuz bölümde kullanın. Isaak amca daha sonra size vermiyor bundan.

dürene kadar uğraşan Takkra, minik örümcekler kusan Spider Rifle dahil olmak üzere 15 farklı silahınız var. Hemen her silahın sağ mouse tuşuyla çalışan bir başka fonksiyonu var. Genellikle insanlar üzerinde Sniper Rifle ve Rocket Launcher kullanmanızı tavsiye ederim. Üzerinize doğru onlarca minik örümcek geliyor ise, Flamethrower ve Grenade Launcher'a başvurun. Boss kapışmaları için size ayrıca tavsiyede bulunacağım kutudan ise giderek uzaklaşıyorsunuz.

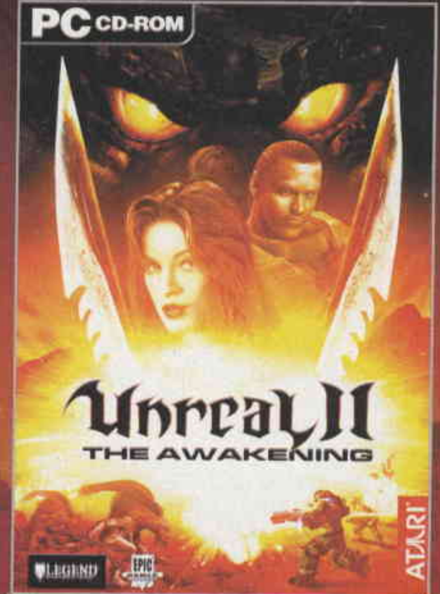
Bunu nasıl başardınız?

Unreal 2'ye bu kadar yüklenmemin sebebini merak ediyorsunuzdur sanırım. Adı sanı duyulmamış bir firmadan, sürpriz olarak çıksaydı eleştirmezdim. Sonuçta oyun kötü değil, hatta FPS'ler içinde iyi bir yere sahip, grafikleri ve efektleri muhteşem, ne olursa olsun bitirmeden bırakamıyorsunuz. Ama 5 yıl boyunca beklediğimiz oyun bu değil. Legend Entertainment bu kadar iyi bir malzemeyi, "Unreal" gibi bir ismi, normal bir FPS olmaktan öteye gidemeyen bir oyuna çevirmeyi bir şekilde başarmış. Oyunda müthiş bir potansiyel varken harcanmış olduğunu hissediyorsunuz. Atlantis ve içindekilerin sadece süs olması ayıp. Unreal Warfare gibi doğuştan yapay zekayla gelen bir motorda salak düşmanlar yapabilmek ayıp. Karma Engine gibi mükemmel bir fizik motorunu sadece cesetlerin yokuş aşağı kayması için kullanmak ayıp. Tebrikler Legend! Zoru başarmışsınız.

Not: Oyun zırt pırt çöküyorsa ve Creative ses kartınız varsa, ses menüsünden EAX'ı kapatın. Düzelecektir.



Uzaya çıktık, Artifact peşinde koşturuyoruz, lakin hala radyoyu keşfedemedik. Emir vermek için Marine'lerin yanına gitmek zorundasınız.

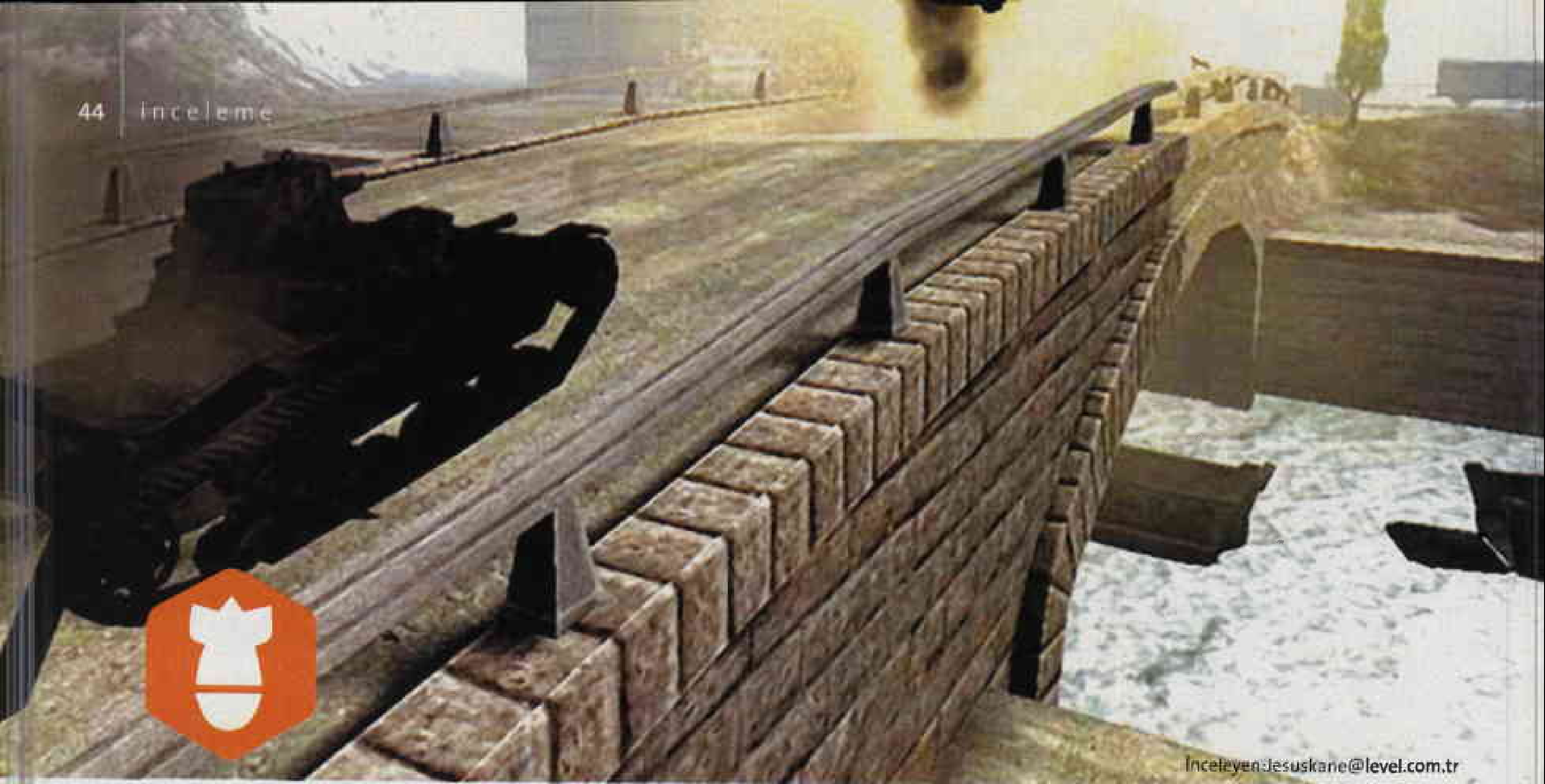


Bilgi İçin: www.unreal2.com
Yapım: Legend Entertainment
Dağıtım: Atari

Tür: First Person Shooter
Multiplay: Yok
Minumum Sis.: 733Mhz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 2.1GB HD Alanı
Önerilen Sis.: 1.2Ghz İşlemci, 384MB Bellek, 64MB Ekran Kartı, 3GB HD Alanı

Artılar: Grafikleri göze hitap ediyor. İlginç silahları, zaman zaman çok zekice davranan düşmanlara karşı kullanmak güzel bir deneyim.
Eksiler: Oyundaki potansiyelin yarısını bile kullanamamışlar. Çok kısa ve bitirdikten sonra bir daha oynamak istemiyorsunuz. Multiplay yok. İlginç silahları istediğiniz zaman alamamak ve içinde zeka olduğunu bildiğiniz düşmanların birer embesil gibi üstünüze atlaması iyice sinir bozuyor.
Alternatif: No One Lives Forever 2, Medal of Honor: Allied Assault

LEVEL NOTU: 77



İnceleyen: Jesuskane@level.com.tr

BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME

Merhaba yeni harita, bak bu Jesus abin... Konuşun...

Savaş haberlerinden içim bulandı iyice. Oyunun bir günahı olmasa da içinde bulunduğumuz zamanda kalkıp her ay bir savaş oyunu anlatmak biraz ironik mi geliyor bana nedir? Şimdilik gerçek dünyaya kapılarımızı kapatıp sanal evrenimize çekilelim ve BF1942 genişleme paketimiz gerçekten genişletme yetisine sahip mi bakalım.

BF (yazmayınca laf ediyorlar, BF=Battle Field) can sıkacak derecede çok oynanan bir online oyun artık. Oyundaki bir iki ufak bug dışında hemen hemen sorunsuz ve oldukça eğlenceli bir deneyim sunuyor oyunculara. Yüksek sistem ihtiyaçları ve sağlam bir internet bağlantısı gerektirmesi dışında kim ne laf edebilir kapılar gibi BF'ye (yürü be!)? RTR (ooofff of, RTR=Road to Rome) naçizane oyunumuza altı adet yeni harita, dokuz adet yeni araç ve yeni silah ekliyor. Hepsi bu kadar mı peki? Eh, hepsi bu kadar sayılır.

RTR 1.25 patch ile geliyor. Bunun yanında bazı ses kartlarında yaşanan hışırtı yada sesin tamamen gitmesi sorunu çözülmüş. Net code birazcık optimize edilmiş. Genel lag problemi çözülmüş denebilir (dial up bağlantısı olanlara demedim, almayın üstünüze). İtalya ve Fransa senaryoları eklenmiş, bu ülkelerin askeri güçleri de oyunumuza dahil. Grafikler üzerinde bir iki düzeltme yapılmış. Sanırım teorik olarak bütün değişiklikler bu kadar.

Pak 40'ım var benim

Pratikte durum biraz farklı tabi. Yeni haritalar oldukça başarılı. Orijinal BF haritalarından daha büyükler. Buna rağmen pek yayan kalmanıza imkan yok. Yayan kalsanız bile araçların pek kullanışlı olmadığı ve piyade savaşını mecbur kalan birçok nokta var haritalarda. Genelde online oyunda spawn olan her oyuncunun bir araç kapıp gitmesi akabinde de haritanın yarısını tabanvay olarak geçmek zorunda kalmanız oldukça sık karşılaşılan bir durum.



Fiyakalı duralım arkadaşlar, Jesus bizi çekiyor.



- Kaça kadar sayıp çekiyorduk ipi?

Bunun önüne geçilmiş olması çok iyi. İki tarafın da hem silah açısından hem de başlangıç noktaları açısından daha dengeli olması oyunun oynanabilirliğini oldukça arttırmış.

Yeni eklenen bir oyun modu yok. Hala deathmatch, team deathmatch, capture the flag ve conquest modlarında oynayabiliyoruz. Nette en çok oynanan mod conquest. Haritalardaki belli noktaları ele geçirip savunmaya dayalı sistem düşünülerek hazırlanmış yeni hatiralarda. Yani diğer modlarda yukarda bahsettiğim yeni harita yapısını fark etmeniz olası değil. Bunun dışında oyunun tamamını etkileyen can alıcı gelişme ise eklenen yeni araçlarla ortaya çıkıyor. Bizim Serverlarda genelde tankı ya da bombardıman uçağını kapan tek başına savaş alanına atılsa da bu araçları iki üç kişi kullanmak çok daha verimli.

Uçaklarda pek yaşanmasa da özellikle tanklarda karşılaşılan bir sorun var. Tanka binen ikinci oyuncu makineli tüfek yuvasına oturduğunda piyadeler için her ne kadar ölümcül oluyorsa kendisi de bir o kadar yaklaşıyor namlunun ucuna. Buradaki oyuncu oldukça kolay öldürülebiliyor. Yeni araçlarda ise bu noktalar biraz daha korunaklı. Tankın içindeki oyuncu kadar sağlam olmasa da küt diye ölmesi önlenmiş ikinci oyuncunun.

Daha önceki gibi tek başınıza tanka atlayıp çatışmaya girebilseniz bile artık her araçta kontrolü bırakıp makineliye geçemiyorsunuz, geçseniz bile pek verimli olduğunu söyleyemem.

Mikro Macera **SEFİL TUĞBEK VE MADURLARI** *Episode One*



- Tabii ki eminim, bu taraftan gelecekler!

- Allah cezanı versin Tuğbeeeek!

Carro Armato'ya binerim

Bu canım online oyunu Single Player oynayan az kişi olsa da her map için senaryolar mevcut oyunda. Bu senaryolarda script kullanılmıyor. Düşman her zaman kafasına göre hareket ediyor. İşimiz genelde yapay zekaya kaldığında yaş olsa da her oynandığında farklı bir deneyim yaşatması hoş. Buna rağmen bot vs Human şeklindeki bu bölümler multiplayerın verdiği heyecandan uzak. Yine de yeni haritaları öğrenmek, yeni araçları ve silahları kullanıp yeteneklerinizi geliştirmek için iyi. Zaten "ya Allah" deyip server'a dalmak pek mantıklı değil. RTR maksimum 64 oyuncu destekliyor. Bu oldukça yüksek bir sayı bu tür bir oyun için. Haritalar BF haritalarından büyük olsa da bu kadar oyuncuyu çok rahat kaldırabildiğini söylemek zor. Bağlantı olarak bir sorun yaşatmasa da oyun anında yaşanan karmaşayı ikiye katlıyor. Tabi bu karmaşanın atmosfere katkısı da yok değil. Tam anlamıyla savaş alanına dönüyor ortalık (başka ne olacaktı ki??). Serverdaki kalabalık takım çalışmasını ne kadar baltalasa da bir o kadar da mecbur kılıyor. Tek başına iş yapmaya kalkan kalktığı gibi oturuyor. Toplu halde yapılan saldırıların tadı bambaşka. Düşünsenize dört tank, yanlarında koşturan onbeş piyade, hava desteği veren üç avcı uçağı ve siz düşman üssüne saldırmadan toplarla temizliğe başlayan gemileriniz. Çok uzattım biliyorum, ama çok zevkli...

Baytown'da Gezerim

Yeni haritalar dediğim gibi altı adet. Bunlar Battle of Anzio, Battle of Salerno, Monte Cassino, Monte Santa Croce, Operation Baytown, Operation Husky. Baytown yeni Wake Island olmaya aday. Harita da önemli bir noktayı unutuyordum az kalsın. Allies ve Axis kuvvetleri eşit sayıda tank, uçak verilerek dengelenmemiş. Aksine biraz zorlamış olayı. Örneğin Monte Cassino'da Axis bir tepenin üzerindeki manastırda başlıyor. Haritada toplam beş üs var. Allies'ın bir dünya tankına karşılık Axis'in sadece iki üç aracı var ama bunun yanında hemen her boş spotta anti-tank topları var. Silah dağılımını "al bu senin ilacın al bu da seninki" şeklinde yapmış olmaları her takımı haritanın amacına yönelik oynamaya zorluyor. Bu harita da Axis savunacağı yerde saldırmaya kalktığında piyadelerin tanklara karşı pek şansı olmuyor. Aynı şekilde tek başına saldırmaya kalkan Allied tanklarının ömrü kelebeğinki kadar bile uzun olamıyor.

Silahlarım var benim

En iyisi gelin yeni oyuncaklarımıza bakalım biraz.

British Mosquito : Tek kişilik, çift motorlu, hafif zırhlı bombardıman uçağı.

US M3 Grant : Zırhlı iki kişilik Allied tankı.

US GMC : Paletli M3. Anti-tank topu mevcut. Maksimum kapasitesi üç piyade.

British AT 25 Pdr : Anti-tank topu.

German BF-110 : Çift motorlu bombardıman uçağı. Kuyrukta makineli tüfek yuvası mevcut.

Italian M11-39 Carro Armato : Zırhlı, iki kişilik, anti-piyade tankı.

German Pak 40 : Anti-tank topu.

Italian LVCP : Higgins Botunun İtalyan versiyonu.

Breda Modello : İtalyan yapımı makineli tüfek.

Sten SMG : Fransız yapımı hafif makineli tüfek (medic birimi için)

Rifle Bayonet : Süngü. Sadece engineer birimleri için.

Silahlar pek bir şey değiştirmeyecekmiş gibi duruyor, oysa öyle değil. Deneyin göreceksiniz.

Aferim!

Road to Rome BF1942 formülünde hiçbir değişiklik yapmadan sadece yanına kenarına köşesine bir iki ekleme yapıyor. Bir genişleme paketi olarak muhteşem olduğu söylenemese de kesinlikle hayal kırıklığı yaratmıyor. İnsanları History Channel seyretmeye sevk edebilmiş bir oyunun başarılı genişleme paketi. Olmasa da olur olsa da, karar sizin...





Desert Combat Nedir?



Zatı muhterem bir BF1942 modifikasyonudur. Ortadoğudan Somali'ye kadar bir çok bölgeyi içerir. Günümüz sıcak kuşağında yaşanan olayları konu aldığı gibi günümüz silahlarını ve araçlarını kullanmaktadır. Mod tamamen BF mantığı üzerine kuruludur. Yakın tarihi konu alan ve günümüz teknolojisini kullanan bir BF ilginizi çekerse denemenizde fayda var derim. Zira oldukça başarılı. RTR Expansion Pack versiyonu da siz bu yazıyı okurken çıkmış olacak.

Eğer istek gelirse bu modifikasyonu gelecek aylarda vermeyi düşünüyoruz.

Düşüncelerinizi levelcd@level.com.tr adresine iletin.

Geniş bilgi için; www.desertcombat.com

son söz! "Battlefield hastası iseniz kaçırmayın. Yok elimdeki bana yeter diyorsanız da pek bir şey kaçırmamış olmanız mümkün."



Bilgi İçin:	www.ea.com/eagames/official/battlefield1942
Yapım:	Digital Illusions
Dağıtım:	Eloctronic Arts
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	Ağ ve Internet üzerinden64 kişi
Minumum Sis.:	500 MHZ İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı
Önerilen Sis.:	1 GHZ İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran kartı
Artılar:	Yeni Harita ve Araçlar
Eksiler:	Fazla yenilik sunmuyor.
Alternatif:	Battlefield 1942, Operation Flashpoint

LEVEL NOTU: 81



AMERICAN CONQUEST

İnceleyen: Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

"Abi geçen gün arkadaşlarla Amerika'yı fethediyordum ki..."

Bir çok kişinin öğrencilik hayatlarında tarih dersleriyle problemi olmuştur: Kuru ders kitapları tarihteki dramatik olayları olduğu gibi anlatamaz ve heyecanını yaşatamaz.

Aslında her şeyi canlı olarak yaşamak ve de kendi isteğimize göre değiştirebilmek varken hak vermemek çok zor. Cossacks'ın devam oyunu olan American Conquest'de yaptığımız da tam olarak bu. Abisinin oyun motorunu kullanan American Conquest'de iyi bir tarihçi olarak bulunduğunuz zamana uyarak Amerika'yı fethedebilirsiniz ya da kızılderililerin kabilelerini yöneterek bu baskıncıları topraklarınızdan sürebilirsiniz.





Bu kesinlikle okul sıralarında verilme şekline nazaran çok daha eğlenceli olacaktır. Ne de olsa hiç bir komutanın karargâhı eviniz kadar rahat olmamıştı.

Çok okuyan mı çok oynayan mı?

İlk bakışta American Conquest'in diğer gerçek zamanlı stratejilerinden pek bir farkı yok. Aynı bir müteahit gibi çalışarak arazinize binalar konduruyor ve bu taş parçalarından büyük bir kavmi yerden bitercesine oluşturuyorsunuz.

Ve yine akranlarında olduğu gibi kaynak topluyor, kısa sürede bu kaynaklarla oluşturduğunuz birlikleri düşmana sürüyor ve başarı sağlıyorsunuz.

Teknik bilgi vermek gerekirse bunu yüz çeşit birimle, yüzaltı bina çeşidi kurarak, dokuz tek kişilik haritada veya altı tarihte rol oynamış gerçek multiplayer haritasında yapıyorsunuz.

Oyunun asıl yüzünü gösterdiği yer savaşları: Öyle on ya da yüz kişilik birliklerin çarpışması değil söz konusu olan. Aynı Medieval Total War'da olduğu gibi binlerce askerden oluşan büyük ordularla meydan savaşlarına gireceksiniz.

Kahramansız Savaşlar

AC'de Mayalar'dan İngilizlere ya da Fransızlar'dan İnkalar'a kadar oniki ırk sizin emirlerinizi bekliyor. Bu ırklardan birini seçerek tarihe yumruğunuzu vurabilir ve akışını belirleyebilirsiniz. Her ırkın kendi yapı stili olmasına rağmen oyuna etki eden farklar sadece yerliler ile fetihçiler arasında bulunuyor.

Eğer mantıklı bir alt yapıya sahip değilseniz ve kaynaksal problemleriniz varsa AC'de silahlarınız suskun kalmaya mahkumdur. Diğer stratejilerden farklı olarak birlikler üretildikten sonra da hammaddeye ihtiyaç duyabiliyor; Fransız tüfeklerinin her atışında kömür kullanması gibi.

Yine bir çok diğer stratejiden farklı olarak hödö tane altın toplamak tam teçhizatlı bir asker için ne yazık ki yeterli değil. Örneğin İspanyol "halberd"larını üretirken silah ve zırhları için demir olmazsa olmazlardan.

Kaynaklar için işçilerinizi maden ocağına, ormanlara ya da tarlalara hasat yapmaya gönderiyorsunuz. Depolar imalat yollarını kısaltırken binalar birim limitini yükseltiyor. Savaşa dalıp ikisinden birini atlarsanız akşam kahvesini düşman nezaretinde içersiniz.

Savaş öncesi hazırlıklarında keşif ve araştırmalar da önemli yere sahip. Örneğin yakın dövüş becerisini yükseltmek için birliklerinizin kalede çalışmaları gerekli.

Oyunda herşeyin her zaman güllük gülistanlık gitmemesi muhtemel. Böyle durumlarda yardım için subaylarınız ve rahipleriniz aracılığıyla diğer ülkelerle irtibata geçebilirsiniz. Hatta şişkin bir cebe (dolu bir altın madenine) sahipseniz biraz rüşvetle düşman birliklerini sabote edebilirsiniz. Burada bir pazarlık söz konusu değil, yani karşılığı neyse nakit olarak ödüyorsunuz .

Formasyon emirleri ve kısa yol tuşlarınızla askerlerinizi hızla ormana gizleyebilir ya da istediğiniz forma sokabilirsiniz.

Formasyon sorunları

Oynayanların hatırlayabileceği gibi Cossaks'ı cazip kılan savaşlardaki gerçekçiliğiydi. AC bu gerçekçiliği detaylarına girerek bir adım yukarı taşıyor. Bu detayları oyunun bir çok noktasında görmek mümkün. Örneğin aynı yere birden çok top kullanılarak yapılan atışlar faydadan çok zarar getiriyor. Askerler arkadan olan saldırılarda paniğe kapılıyorlar.

Hemen hemen tüm stratejilerde askerleriniz ruhsuz robotlardır. İster zafer kazansın isterse rezil kepaze olsun, siz komut vermedikçe aynı performansla savaşırlar. AC'nin bir farkı da burada doğuyor. Oyunda moral unsuru son derece önemli. Hayal edin: Önünüzdeki düşman birliğini okçularınızla zayıflatmışsınız. Kaçmaya başlayan düşmanın üzerine piyadelerinizi sürüyorsunuz. O da ne! Yanınızdaki tepelerin ardından büyük bir grup atlı çıkıyor ve kovaladığınız bölük aniden geri dönüyor. Lanet olsun!!!

Bu hayalin single player'da gelebileceğinden emin değilim (yapay zekaya az sonra geleceğim) ama multiplayer oynayan bir arkadaşta bizzat şahit oldum. Oyun benim puahahhaha'larım ve arkadaşın beni dövmesiyle son buldu.

AC'de zafere ya da mağlubiyete uzanan yolunuz kullandığınız formasyondan, yani askerlerinizi diziş biçiminizden geçiyor. İdeal bir formasyonda mızraklılar cephenin en önünde sütunlar şeklinde yerini alır, o sı-









rada gelen atlılarımız ise düşmanı yanlardan ve arkadan çevirerek püskürtürler. Gerçi oraya ulaşıncaya kadar zaten okçularınız düşmanın tozunu önceden almıştır.

Bu şekilde manevra ve taktiklere alıştıkça ve başarılı oldukça bilgisayarın zorluğunu artırabilirsiniz.

Kuşatma altında binalarda saklanan köylüler ve piyadeler düşman güçlerine bulundukları siperlerden ates açarak şaşırtabilirler. Moral etmenine onlar da sahipler; ne de olsa onlar da etten kemikten. Bu safhayı geçtikten sonra sıra dişdişe mücadelede. Genelde kim yakın dövüşte daha kabiliyetli adamlara sahipse mücadeleyi alıyor.

Parmak asker online cephede

Cossacks grafik motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu kullanan AC'de izometrik arka plan üzerine 2D birimler kullanılmış. Görüntüler hoş olmasına rağmen çevre birçok yerde hareketsiz ve ruhsuz gözüküyor. Top güllelerinin yere düşüşleri ve patlaması fizik kullarına uygun şekilde hazırlanmış. Çoğu oyunda birimler binalara oranla büyük resmedilmiş olur fakat burada neredeyse parmak çocuğu oynuyorlar. Aynı anda onaltıbin birimin *ekranınızda* olabilmesine rağmen makinanızı kasmıyor. Ses efektleri kaliteli ve düşünülerek hazırlandığı belli. Toplar ateşlendiğinde adamların seslerinin size ulaşmaması enteresan bir ayrıntı. Müzikler kaliteli olmasına rağmen oyun dinamiğine uyum sağlayamıyor. "Yapay zeka beni çıldırttı, çok yerde komutumu dinlemeyip kafalarına göre takılıyorlar, düşman inanılmaz salaklıklar yapıyor" diyebilirdim ki bu hataların büyük kısmından oyunun yeni patch'iyle kurtuldum; siz de öyle yapın. Buna rağmen bir kaç kez klavyeyi ısırmama neden olan hatalar gördüm.

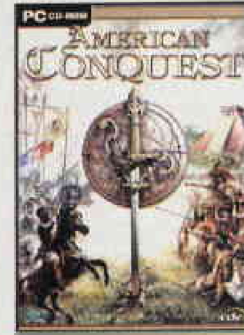
AC'de en çok keyfi multiplayer oynarken aldım. İyi sağlanan dengeler sayesinde multiplayer bayağı eğlenceli. Klasik deathmatch dışında Technotitlan ve Yorktown savaşları gibi altı gerçek savaşı yaşayabilirsiniz. Beni şaşırtan bir noktaysa internet oyunları için Battle.net'i anımsatacak bir sistem kurulmuş olması: Ladder'dan sohbet lobilerine, izleyici fonksiyonundan çeşitli turnuvalara kadar. (Oyununuzun orijinal olduğu varsayılırsa) internette oynayabilmek için tek yapmanız gereken multiplayer seçeneğinden bir lobiye girmek ve oynamak isteyen var mı diye sormak.

Sonuç olarak animasyonlara biraz daha ruh katılsaydı, kahramanları yönetebilseydik ve görev dizaynı daha iyi olsaydı helalinden bir sekiz puan daha verirdim. Şu anki haliyle American Conquest gerçek zamanlı strateji oyunlarını ve değişik stratejiler *uygulamayı* seven oyunculara önerebileceğim güzel bir oyun. Gelecek görüşmemize kadar mutlu kalın, oyunsuz kalmayın.





son söz! ***"Formasyonunuzu koruyun, stratejinizi hazırlayın ve tarihe bir de siz el atın. Sandığınızdan eğlenceli olacak."***



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.americanconquest.com
Yapım:	GSC Game World
Dağıtım:	CDV
Tür:	Real Time Strateji
Multiplay:	İnternet, Ağ üzerinden 6 kişi
Minumum Sis.:	600 Mhz işlemci, 128Mb Ram, 1GB HDD alanı
Önerilen Sis.:	800 Mhz İşlemci, 256Mb Ram
Artılar:	Gerçekçi ve kapsamlı savaş yapısı, tarihe uygun senaryoları, eğlenceli multiplayer modları
Eksiler:	Kendini yenileyemeyen görev dizaynı ve sunumu, klavye yedirtebilen yapay zeka, sınırlı grafiksel animasyon yapısı

LEVEL NOTU: 80



ULTIMATE TRAINZ COLLECTION

Son vagonun dumanı istasyonda melankoli mi bırakır sadece?

İnceleyen:Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

Şu ana kadar rastladıklarınızdan çok farklı bir oyun anlatacağım sizlere, dostlar. Epey orijinal bir konuyu, bambaşka bir kıyafetle karşımıza çıkartan oyunumuz işini oldukça iyi yapıyor. Gerçi aranızdan bir çoğunu tatmin etmeyecek bir heyecan seviyesine sahip, ama zaten yapmak istediği de bu değil. Biliyorum, hemen herkes oyunları, gerçek hayatta bulamadığı adrenalin ve drama için oynar, ama bu seferki amaç daha farklı olacak. Eğer bir tren mühendisliği olsaydı, eğitimin ön derslerinden biri olabilecek bir oyundan bahsetmek istiyorum size. Belki oyun demek de haksızlık olur, çünkü dediğim gibi oyun sıfatını hak ettirecek zevk, hırs, başarma içgüdüsü, tatminkarlık ve heyecan.q, yerini daha çok gerçekçiliğe ve belki de tatlı ve eski bir romantizme bırakacak. Yapmayın! Herkes raylar üstündeki yolculuğu biraz olsun romantik bulur, öyle değil mi?

Oyunu açtığınızda kesinlikle herhangi bir demo beklemeyin. Hatta değil başlangıçta, oyunun herhangi bir aşamasında demoya benzer hiçbir görsellik olmayacaktır. Çünkü bir demoyu gerektirecek, aşamalar, görevler, senaryolar olmayacak. Elbette "oyun" kimliğini kazanabilmesi için birkaç görevcik serpiştirilmiş, ama gördüğünüz genel olarak saf bir tren simülasyonu olacak. Başka simülasyonlar vardır, bilimum aracı geçmeniz gerekir, kimilerini yakalar, kimilerini saf dışı bırakırsınız, ya da en hızlı şekilde hedefe ulaşırsınız. Ama kaç oyunda genelde en fazla saatte 100-120 yaparak bir istasyondan bir istasyona yolcu taşırsınız? Bir treni her vagonuyla, en ince ayrıntısına kadar yönetecek, ve gerekli zamanlarda gerekli kararlar vereceksiniz. İstediğiniz detaylarsa aradığınızı sonuna kadar bulacağınıza garanti edebilirim. Hem görsel, hem işitsel hem de ansiklopedik boyutta trenler dünyasının içine ciddi bir şekilde girebilirsiniz.

Çocukluğunuzda özendiğiniz büyük tren setlerini hatırlayın. Onlarla oynamak için yapılması gerekenler nelerdi (para dışında) Önce mekan kurulurdu. Dağlar, tüneller, köprüler, istasyonlar... Sonra tren birleştirilir ve en nihayetinde yollara düşerdi. İşte Trainz'de de aynen işler böyle yürüyor. Oyun 3 ana bölümden oluşuyor: Surveyor, My Collection ve Driver.

Tarz farkı

Surveyor, oyunun genel olarak en iddialı ve başarılı olduğu bölüm. Burada oyunun geçeceği dünyayı, bomboş beyaz bir zeminden alıp istediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz. Burada gerçekten epey çok çeşit ve ayrıntı mevcut. Yükseklik ayarlamaları, vadi ve tepe yaratımı, akarsular, tüneller ve köprüler...Otoyollar, tren yolları, zemine göre ayarlanmaları, kesişmeler, birleşmeler... Binalar, ağaçlar, atlar, koyunlar, bilumum yol kenarı aksesuarı... Kısacası daha çok doğaya dönük olmak üzere (metropol ortasından geçmesini bekleyemezsiniz treninizin) sınırsız özgür bir dünya yaratmakta serbestsiniz. Ayrıca dünyanızın üzerini örterken de çayır, çim, toprak, kaya, beton gibi bir sürü zengin doku kaplamasını kullanabilirsiniz. Bu bölümde dikkatimi çeken bir iyi, bir de kötü nokta oldu. İyi olan, gerçekçiliğe önem veren benzeri tüm simulasyon, Tycoon veya sim oyunlarının aksine bu dünya yarat-













ma işinin burada karışık olmaması. Trainz'deki menüler ve kullanımları bir hayli kolay ve çok kısa bir sürede öğrenilebilecek kadar sade. Yani: maksimum kontrol, minimum enerji. Kötü haber ise, yol kenarı aksesuarlarının bazılarındaki olağanüstü boş verilmişlik. Siz gidin böylesine detaylı ve gerçekçi bir oyun için o kadar zaman ve para harcayın, ama yol kenarındaki tüm hayvanlarınız (kanguru dahil) buzdan birer heykel gibi orada dursunlar. Hadi dolaştırmak, gezdirmek istemedin, ama bir kımıltı, küçücük bir animasyon vermek de mi çok zordu acaba ey Auran?

Neyse, akıllarda bu gibi soruları bir kenara bırakarak, oyunun Driver kısmına geçelim. Burası treninizi birleştirdiğiniz ve az önce inşa ettiğiniz (veya önceden bilgisayarın hazırlamış olduğu) mekanlarda dolaştığınız yer. Lokomotifinizi ve vagonlarınızı basit kliklemelerle birleştirir, haritanızı seçer ve yola koyulursunuz. Her şey oldukça basit ve şık. Yalnız buraya kadar değinmediğim ama artık söylemem gereken önemli ve acı bir nokta var sevgili Level halkı.

Boyut farkı

Oyunumuz konusu itibariyle yolculuklarda epey farklı bir özellliğe sahip olacak. Eğer bir uçak veya uzay simulasyonu oynarsanız, sadece sağ ve solunuzu değil, üst ve altınızı da kontrol etmeniz gerekir. 3 boyutludur. Araba yarışları, motorsiklet mücadeleleri, gemi simulasyonlarında en azından sağ ve solunuz her an gözünüzün ucundadır, oyundaki hakimiyetiniz 2 boyutludur. Ama bir tren simulasyonunda.... Evet dostlar, 1 boyutlu bir yolculuğunuz var, tek, sade, yalnız... Düşünsenize, aslında aracı hızlandırmak ve yavaşlatmak dışında yol kontrolünüz yok, raylar yürüyen dişli merdivenler gibi tüm hakimiyeti ellerine alıyor zaten. Bu da ne yazık ki oyunun zevkini ve eğlencesini düşürüyor. Ama kesinlikle bunun sorumlusu yapımcı firma Auran değil, onlar ellerinden geleni yaparak mümkün olanın neredeyse en iyisini yapmışlar, oyunun konusunun doğal bir handikabı sadece..

Neyse kaldığımız yerden devam etmemiz gerekirse, My Collection oyunda kullanılan onlarca farklı lokomotif ve vagon türünü, her yönden ve yakınlıktan inceleyebileceğiniz, her birinin tarihi hakkında bilgi alabileceğiniz, farlarını görebileceğiniz, kornalarını duyabileceğiniz bir tür sanal müze. Burayı internetten indirebileceğiniz ya da eklerini satın alabileceğiniz daha başka trenlerle zenginleştirmeniz mümkün (tabii seyretmek için değil sadece, hepsi kullanılabilir).

Gelelim oyunun teknik özelliklerine.. Kuşkusuz oyunumuzun en mükemmel yanı görselliği. Zengin grafikler, detaylı kaplamalar, epey güzel ışık, sis, duman efektleri, hava koşulları ve bir sürü tren çeşidiyle birlikte göze her daim hoş gelen bir yanı var. Bacanızdan çıkan dumanın saydam olmasından yağan kar ve yağmura kadar yolculuktan etkilenmek için çok nedeniniz olacak. 16 bitlik 640X480'den, 32 bitlik 1600X1200'e kadar istediğiniz çözünürlükte oynayabilir, dahası tonlarca grafik detayını ayarlayabilirsiniz. Dolayısıyla bir çok makine oyunun performansından memnun kalacaktır.

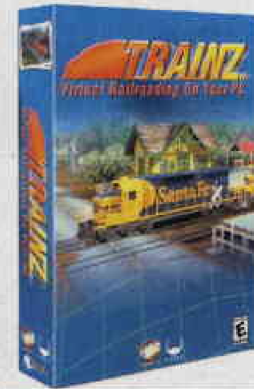
Sesler konusunda da benzeri yorumları söylemek mümkün. Hemen her trenin kendine özgü sesleri var. Her birinin kornasını, hızlanmasını, yavaşlamasını ve motorunun sesini epey temiz bir şekilde duyabilirsiniz. Ayrıca doğa efektleri (rüzgar, kuşlar, yağmur, çamur) de aynı başarıyla oyundaki yerini almış. Yalnız aynı şeyi ne yazık ki kazalar için söyleyemeyeceğim; tren kazaları konusunda da aynı özeni gösterseler her şey yerli yerinde olacaktı, ama kadı kızı-kusur ilişkisi işte...

Son olarak oyunda her ne kadar yok dediysek de sizin için hazırlanmış bazı senaryoların olduğundan bahsetmem lazım. Bu senaryoların çoğunda size verilen kurallara uyarak (genelde kırmızı ışıkta geçmemek gibi) belli zamanlarda belli istasyonlarda olmanız isteniyor. Bir tren yarışı beklemiyordunuz herhalde.. (hmmm, aslında hiç de fena fikir değil, doğru yol ayrımlarına en hızlı karar verenin kazandığı ve epey karışık bir ray sistemine sahip iki lokomotiflik bir tren yarışı, neden olmasın..)

Sonuç olarak belirtmeliyim ki, Trainz farklı bir oyun. Farklı olmanın sorumluluklarını da yanında getiriyor. Trenlere karşı duyulan merakı kamçılamaya çalışıyor belki ve bunun için var gücüyle uğraşıyor da... Ulaşmak istediği kitleyi de mutlu ediyor kesin, pek başarılı. Ama siz onlardan biri misiniz? Eğer değilseniz Level notundan bir beş çıkartın.



son söz! *"Her ne kadar kendi içinde çok başarılı olsa da içeriği itibariyle heyecan tutkunlarını hiç tatmin etmeyebilir."*



LEVEL HIT



Bilgi İçin:	www.virtualtrainz.com
Yapım:	Auran
Dağıtım:	Strategy First
Tür:	Simulasyon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	400Mhz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	733Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı
Artılar:	Grafikleri çok güzel ve çekici. Çok kolay bir arabirime sahip, vagon ve lokomotif çeşidi yeterince fazla. Sesleri gerçekçi.
Eksiler:	Bazı küçük ayrıntılarda eksiklikler var. Kenardaki objeler fazla donuk, kaza efektleri eksik. Müziği yok
Alternatif:	Microsoft Train Simulator

LEVEL NOTU: 84

HIGHLAND WARRIORS

Etek giyip de kahraman olmak zor, hele bu oyunda daha da zor

İnceleyen:Onur Bayram
onur@level.com.tr

Tüm dünyaya İskoç kültürünü tanıtan bir film vardır. Aranızda seyretmeyen olduğunu sanmıyorum. Highlander serisini kim unutabilir ki? Özellikle Türk televizyonuna damgasını vurmuş, Tango&Cash'ten sonra en çok yayınlanan filmler listesinde üst sıralarda yer alan bir seri. Filmde İskoç kökenli kahramanımızı oynayan Christopher Lambert masum, kareli, diz altından biraz uzun eteğiyle dehşet saçmaktadır. Data Becker'deki amcalar da bu seriden çok etkilenmiş olacak ki bu konuyu bir gerçek zamanlı strateji oyunu ile dile getirmeyi istemişler. Laf aramızda ben bu seriden pek hazzetmesem de çocukluğun verdiği gaz ile olacak, nete girdiğim ilk bir iki ay Highlander nickini kullanmaktaydım (o sen miydin? Ahahahah haa! -editör).


Oyunun genelinde de bu donuk renkler hakim.

İskoç kültürü

İskoç kültürüne geri dönersek (sevinirim - editör), oyunun konusu tahmin sınırlarınızı zorlamayacak nitelikte. Konunun ve geçen isimlerin de hepimizin sevdiği bir hikayeye benzediğini belirteyim. Büyük Britanya adasındaki İngiliz kralına karşı ayaklanan İskoç halkının özgürlük mücadelesi diyebiliriz aslında konuya. Biraz derine inersek kopuk grupları özgürlük mücadelesi için birleştirmeye çalışan William Wallace ve destekçisi Robert the Bruce'u görüyoruz. Sonuçta birileri özgürlük için savaşıyor ve bunlar etek giyiyor. Bunun dışında konunun hiç bir çekiciliği yok. Oyunda 4 ayrı senaryo var. Hepsi 10'ar alt görevden oluşuyo. Uzunluk açısından tatmin edici çünkü görevler kolay bitirilmiyor. Ancak o kadar uzun süre dayanabilir misiniz bilemiyorum.

Oyuna girmeden ekran kartı, çözünürlük, ses gibi ayarları yapıyorsunuz. Çok iyi bir çözünürlük seçmemeniz şiddetle tavsiye edilir. Oyuna girince orta karar bir demo izliyorsunuz ve oyun motoru ile süslenmiş menüye giriyorsunuz. Menüde dikkati çeken noktalar, bir harita editörü ve arabirimin istendiği gibi ayarlanabildiği bir alt menü. Harita editörünün dikkati çekmesinin sebebi ayrı bir program olarak değil de oyun içi motor kullanarak çalışması. Arabirimin ayarlanması da tuşları istediğiniz yere, mini haritayı istediğiniz yere koymanız veya bazılarını iptal etmeniz şeklinde. Aslında klavye kullanan profesyonel oyuncular için ekranda sadece mini harita ile oynamak güzel olabilir fakat bu oyunda bu kadar ustalaşacak potansiyel göremiyorum.


Formasyon güzel tabi. Ama sadece senaryo editöründe...

Gezgin arabirim

Arabirimden Age of Empires serisine benzer istatistik ekranlarına da ulaşabiliyorsunuz. Oyun hakkında ayrıntılı bilgilendirme bir strateji oyunu için her zaman artı yöndür. O an hangi üniteden ne kadarına sahip olduğunuza, hangi binalardan kaçar tane yaptığınıza ve bunların durumlarına ulaşabiliyorsunuz. Aynı şekilde mini haritanın da sadece kaynak, askeri ve genel durumu gösteren modları var.

Kaynak toplama tabiki bu oynunda da baş tacımız. Yine de bu konuda ufak bir değişiklik yoluna gidilmiş. 5 kaynak türü var. Bunlar odun, yiyecek, taş, demir ve altın. Buraya kadar bir değişiklik yok. Fakat kaynak toplayan köylülerle ilgili ilginç bir sistem kullanılmış. Köylü



hangi kaynağı topluyorsa istatistiklerde o sınıf altında görülüyor. Ayrıca daha ilginci, topladığı kaynağa göre ustalık kazanıp bir süre sonra bir anlaşma imzalayarak o işin adamı oluyor ve o spesifik kaynağı daha verimli topluyor. Buraya kadar fikir güzel fakat köylüler bu ustalığa çok çabuk erişiyorlar. Öyle ki karşı taraf köylülerinize saldırsa ve hepsini yokedip gitse üretimi saymazsanız topu topu 5 dakika içinde aynı ustalıkta köylülere ulaşabilirsiniz. Bu da bu güzel fikri öldürmüş. Madenlerle ilgili ufak bir ekleme daha; bazı dağların ve tepelerin eteklerinde maden kurabileceğiniz kayalıklar bulunuyor. Siz de buralardan kaynak çıkarabilmek için önce maden kurup öyle köylü yolluyorsunuz.

Topla topla bitmedi

Yine ilginç sayılabilecek bir nokta daha var kaynak konusunda. Oyunda yaklaşık 15 ila 25 dakikada bir hava durumu değişiyor. Ve siz de bu hava durumuna göre her yiyeceği toplayamıyorsunuz. Örneğin mahsüller soğuk ve yağışlı bir havada kullanılmıyor. Siz de bu durumda etraftaki geyikleri, domuzları avlamak zorunda kalıyorsunuz. Tarlanın pahalı olması da burada saçma olmuş çünkü zaten zar zor yapabildiğiniz tarlayı bir kaç dakika

İşte bu da oyundaki en renkli ünite. Ne yazık ki görebileceğiniz tek değişik renk.





Ekranda temel tuşlar olmayınca daha açık bir görüntü sağlanıyor.

sonra kullanamıyorsunuz. Bu da dengesiz oluyor. Sadece tarla değil oyunda genel olarak herşey pahalı. Kaynak bulmak da kolay değil. Genel olarak gerçek zamanlı stratejilerde kaynak derdinden uzaklaştığımız şu günlerde bu kadar kaynağa yatırım yapmanın anlamını göremedim.

Bir strateji oyununda çarpışmalar nasıl olur ki? Büyük ordu veya taktik strateji veya silah dışında bir şeyler kullanmak? Bu oyunda hiç biri yok. Öncelikle çok büyük ordu kuramıyor, kurmaya çalışsanız bile yönetemiyorsunuz. Aslında oyundaki



yön bulma iyi tasarlanmış. Üniteler size saç baş yoldurmuyor. Ama çarpışma sırasında askerleri tutabilene aşkolsun. Taktik strateji yapabilmenin imkanı yok. En azından formasyon olayını koyabilirlerdi. Böylece hiç değilse biraz daha düzgün durmaları sağlanabilirdi. Askerleri yönetemekte kullanabileceğiniz 3 kademe var. Bunlar savunma ve saldırı emirleri yerine geçiyor. Fakat saldırı emri veremeden dağılan ordunuz saldırı emrini verince daha da dağılıyor. Bunun yanında doğaüstü güçler kullanan çok fazla ünite yok ve bunların büyüleri de açıkçası hiç bir şekilde oyunun seyrini değiştirici bir niteliğe sahip değil. Genel olarak alan etkisi yerine bir askeri etkileyen büyüler var. Alan etkisi gösteren bir büyü askerleri berserk moduna sokuyor ama zaten kontrol ile ilgili yeterince dert yandım. Daha da konuşmayayım.

3. boyutun gözünü seveyim

Her şeye rağmen zamanın gerisinde kalmamış bir oyun diyebiliriz Highland Warriors'a. En azından 3D motora sahip. Tabii bu kadarla yetinmeyeceğim. Kendi geliştirdikleri bu motoru menüler, ara demolar ve görevlere giriş çıkış demoları da dahil her yerde kullanmışlar. Motorun hoşuma giden tek yanı ışıklandırmayı çok iyi kullanması oldu. Onun dışında ne yazık ki sınıfta kalıyor. Öncelikle bir strateji oyununda gölge oyunlarından çok dikkat edeceğim şey kaplamalar olacaktır. İskoç oyununda İskoçları görmeliyim. Ama nedense benzemiyorlar. Hepsi tek tip. Animasyonlar da hiç kullanılmamış gibi. Üniteler sopa gibi yürüyor. İzometrik stratejilerde daha çok açı vardı. Bunun dışında mekan ve bina kaplamaları da vasat. Oyunun genelinde çok donuk bir hava hakim. Hiç can alıcı renkler yok. Belki biraz efektlerde renk kullanılmış. Onun dışında duman efekti içler acısı. "Yapamadığınız şeyi *neden kullanıyorsunuz kardeşim*" demek geliyor insanın içinden. Bir de tabii olmazsa olmaz grafik hataları, iç içe geçmeler var. Genel olarak hiç bir albenisi bulunmayan 3D yapılmış bir motor var karşımızda. Belki sadece uzaktan bakarken aldanılabilecek bir görüntü. Sesler de oyunun genel donukluğuna uyuyor. Ruhsuz ünite bağrışmaları ve anlamsız bir İskoçumsu müzik. Teknik olarak ne yazık ki olmamış.

Highland Warriors bir kaç güzel fikrin arkasında kocaman bir sıkıcılık barındırıyor. Gayet güzel duygular içinde acaba bende Mel Gibson gibi "Freedooom!" diye bağırır mıyım diyorsunuz ama aslında hiç de öyle değil. Oynamaya niyetlenirseniz hayal kırıklığına uğrarsınız. Hele hele multiplayer hiç denemeyin. Eski topraklara aynen devam.

Herkesin dağıldığı karışıklık anından bir sahne.



Mel Gibson'a benzetebilen var mı?



son söz!

"Büyük RTS'lere kalkışmanın büyük sorumlulukları vardır. Bunu tam anlamıyla yerine getiren de var... Getiremeyen de..."





Bilgi İçin:	www.highlandwarriors.com
Yapım:	Soft Enterprises
Dağıtım:	Data Becker
Tür:	RTS
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	800MHz işlemci, 128MB RAM, 690MB HDD, 32MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	1.3GHz işlemci, 256MB RAM, 690MB HDD, 64MB Ekran Kartı
Artılar:	Bir iki değişik fikir, uzak hoş duran grafikler
Eksiler:	Sıkıcı atmosfer, yakından kötü gözüken grafikler
Alternatif:	Empire Earth

LEVEL NOTU: 61

İnceleyen: Onur Bayram
onur@level.com.tr

TOTAL IMMERSION RACING

Direksiyon + vitesin dayanılmaz hafifliği

son söz! *"Hastasına değil ama meraklısına birebir. Eğlenceli ve geniş içerikli bir yarış oyunu."*

Düşündüm de her ay elimize ne kadar saçma sapan tekerlek üstü yarış oyunu geliyor. Etrafta bir sürü gereksiz araba yarışı oyunu varken, ön plana çıkabilmek için denenen her yol kabul görür bence. Total Immersion Racing'de böyle bir yol denemiş. Aslında yaptığı çok değişik birşey değil. Her türden yarış severlere açık bir oyun. Ama işin sırrı bunu ne kadar başarabildiğinde. Uç noktalara sapmadan hem "arcade" denilen gönlünüzce hız yaptığınız türü, hem de arabayı ıncık cıncık kurcaladığınız simülasyonu bu kadar dengeli verebilen bir oyun daha görmedim. Yanlış hatırlamıyorsam en son F1 2002 için bunu demiştim fakat onun arcade modu fazla hafif kaçıyordu. Simülasyonu ise fazla ağır.

Her telden

Her zamanki gibi öncelikle tek yarış ile başlıyoruz. Amaç oyunun fizik motoruna alışmak. Her modda yarışmadan önce amatör mü yoksa profesyonel mi olduğunuzu seçiyorsunuz. Bunun haricinde vites seçimi de var. Bundan sonra yarışın ana menüsünde karşınıza aracın modifiyesi, pratik, sıralama ve yarış turları çıkıyor. Aracın modifiyesi girip de ayarlamak zorunda olduğunuz birşey değil. Hatta hoş bir özellik eklemişler. İsterseniz aracı piste göre oyunun otomatik modifiye etmesini isteyebiliyorsunuz. Piste çıkmadan önce oyun size otomatik ayarları kabul edip etmediğinizi soruyor. Bu ayarlar da genelde çok yanlış olmuyor. Bu otomatik ayar yapan bölümde istemediğiniz ayarların ellenmemesini de belirtebiliyorsunuz. Daha sonra pratik ve sıralama turlarını atıp yarışa çıkıyorsunuz.

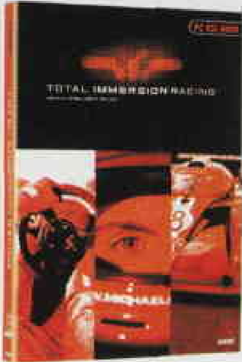
Kariyer modunda ise kendinize bir karakter yaratıp önünüze gelen her yarışa katılıyorsunuz. Yarışlar araba markalarına göre ayrılmış durumda. Başlangıçta sadece 3 şampiyonaya katılabilirsiniz. Bunları kazandıkça da diğer şampiyonaların arabaları açılıyor. Siz de bu araçlarla yarışlara katılabiliyorsunuz. Aynı şey diğer modlar için de geçerli.

Fizik motoru diğer yarış oyunlarından biraz farklı. Aracın yolda çok stabil gidebildiğini söyleyemeyeceğim. Özellikle başlarda ufak hareketlerde afallamanız mümkün. Fakat alışması zor değil. Daha gerçekçi olabilirmiş fakat bu da bu tarz bir oyun için gayet yeterli. Asıl sorun bu garipliğin daha sürüş yardımları açıkken yaşanması. Oyunda devre dışı bırakılabilen bir kaç yol yardımı mevcut. Ve bunları devreden çıkarınca işiniz gerçekten zorlaşıyor. Yüksek süratte en ufak bi kayma savrulmaya neden oluyor. Araçlar F1 aracı değil ama bu kadar hassasiyet biraz fazla. Yol yardımlarıyla ilgili ufak bir not; ABS güvenli fren ve TCF anti patinaj sistemlerinin arabirimde ledleri var. Bunlar devredeyken ışıklar yanıyor. Bu oyunun atmosferine hoş bir hava katmış.

Parlak ışığın gücü

Total Immersion Racing'i ön plana çıkaran diğer bir özellik de grafik motoru. Piyasadaki bir çok rakibine göre iyi bir yerde. Ağaçların arasından süzülen güneş ışığının hüzmeleri görmeye değer. Gölgelendirme ve araç kaplamaları için de aynı güzellikte iltifatlar edebilirim. Yalnız bir iki ufak nokta atlanmış. Seyirci ve ortam yine babadan kalma yöntemle karton gibi yapılmış. Ayrıca araçların hasar modelleri ve iç görünüşleri de çok iyi sayılmaz. Ama en azından araçların içlerinin olması bile artı puan kazandırır. Arka planda çalan müzikler de iyi sayılabilir ama motor sesinin ötesine hiç bir şey geçemez. Ses efektleri konusunda da oyun yeterince başarılı. Grafikten daha fazla uğraşılmış desem yanlış olmaz sanırım.

Kendini dijital ortamların bıçkın şoförü zannedenlerin oyunu değil belki bu ama her telden araba yarışçısının eğlenerek oynayabileceği bir oyun. Özellikle içeriğinin genişliği ve iyi atmosferi sayesinde bir süre sizi idare edebilir.















Bilgi İçin:	www.totalimmersionracing.com
Yapım:	Razorworks
Dağıtım:	Empire Interactive
Tür:	Yarış
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	500MHz işlemci, 96MB RAM, 490MB HDD
Önerilen Sis.:	800MHz işlemci , 256MB RAM, 490MB HDD
Artılar:	İyi grafik motoru ve ses efektleri, zengin içerik, iyi atmosfer
Eksiler:	Şaşkın fizik motoru, başlangıçta çok az aracın açık olması
Alternatifler:	STCC

LEVEL NOTU: 74



TONY TOUGH

Özel dedektiflerin yüzkarası psikopat balkabağına karşı!

Güven Çatak
guven@level.com.tr

İnanılmaz konfigürasyonlar isteyen hiper gerçekçi oyunların çıktığı şu günlerde, Tony Tough adeta bir mola veriş ve geçmişe bir bakış. PC'nin Amiga ile rekabet ettiği günleri bilenler, Lucas Arts'ın adventure klasiklerini elbette hatırlayacaktır. Monkey Island, Day of the Tentacle ve Sam'n Max gibi absürdlüğün dibine vuran oyunlar hala gündemdeler. Espri anlayışı ve görsel yapısına bakınca Tony Tough da aynı yolun yolcusu gözüküyor...

Büyütecin arkasındaki miyop

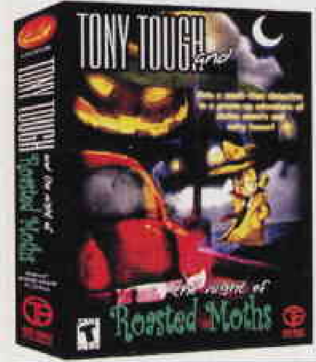
Tony Tough adının tam aksine çelimsiz, ana kuzusu kılıklı bir özel dedektif. 10 yıldır aynı dava üzerinde çalıştığı ve bir ilerleme kaydedemediği için bağlı bulunduğu ajansın alay konusu olmuş bir "loser". Kariyerini adadığı davaysa, her cadılar bayramında ortaya çıkıp, çocukların şekerlerini çalan, kafasına balkabağı geçirmiş bir psikopat (aslında Tony'nin bu psikopatla doğrudan çok komik bir bağlantısı var ama buna en iyisi kendiniz şahit olun). Bizimkisi birçok kez meslektaşlarına karşı komik duruma düşmesine rağmen umudunu kaybetmiyor ama bu sefer de mor renkli köpeği Pantagruel'i kaybediyor. Daha sonra aldığı bir notla köpeğinin kaçırıldığını öğreniyor (hımmm, acaba psikopat balkabağı bu işin arkasında olabilir mi?) ve böylece absürdlükler dolu macerasına başlıyor.

Tony Tough geleneksel tarzda iki boyutlu bir adventure. Objeler topluyor, karakterlerle konuşuyor ve tabii ki bulmacaları çözüyoruz. Yalnız bu bulmacalar hani şu ciddi adventure'lardan alıştığınız, olayları takip etme ve mantık yürütme ile çözülebilenlerden değil. Tam aksine çözümler saçmalıklarda saklı; bazen elinizdeki en alakasız şeyleri birleştirerek, bazen de en ipe sapa gelmez lafı ederek ilerlemeniz mümkün. Örneğin odanızdaki inek kafasının ağzında tuttuğu bir demet papatyayı almak için bir üst kattaki duvarda ters bir şekilde asılı bulunan yarım ineğin kuyruğunu çekmeniz gerekiyor. Tabii ne de olsa oyunun başı olduğu için, bu inek olayı makul sayılabilir. Ama emin olun ilerledikçe bulmacalar absürdleşiyor. Tony Tough'ın en ilginç özelliği olaylara yaklaşım biçimi olsa gerek. Özgün mizah anlayışı sayesinde, el attığı her şey komik bir duruma dönüşebiliyor; özellikle diyaloglar gerçekten sıkı esprilerle dolu.

İkinci boyutun renkleri...

Oyun iki boyutlu olmasına karşın, başarılı renk kullanımı sayesinde derinliği olan mekanlar elde edilmiş. Ayrıca oyunun geneli rengarenk mekanlarda geçtiği için hiç sıkılmıyorsunuz. Karakterlerin çizimleri de en az oyun kadar matrak (özellikle sakallı kadın, baloncu palyaço ve falcı bacıya dikkat); hele seslendirmeleri bir harika (sağolsun AudioGodz). Yalnız diğer sesler ve müzikler, seslendirmenin yanında çok cılız kalmış. Tony Tough oynanabilirlik adına yeni bir şey vaat etmiyor. Sağ tıkla karşınıza çıkan menüden, duruma uygun komutu (konuş-incele-al-kullan) seçerek etkileşime geçebiliyorsunuz. Ana menülerin grafiksel olması da hoş bir detay. Tony Tough beni eski günlere götürmeyi başardı ve eğlendirdi de. Ayrıca hep şu Lucas Arts klasiklerini merak edenler için de iyi bir başlangıç olabilir.

son söz! *"Tüm bu 3D kalabalığından çıkıp, eski günleri hatırlamak ve absürd durumlara dalmak için ideal bir oyun."*



Bilgi İçin:	www.prograph.it
Yapım:	Prograph Research Srl
Dağıtım:	Got Game Entertainment
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minimum. Sis.:	200Mhz İşlemci, 32MB RAM, 4MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	400Mhz İşlemci, 64MB RAM, 8MB Ekran Kartı
Artılar:	Komik karakterler ve rengarenk grafikler. Diyaloglar çok iyi yazılmış ve sağlam esprilerle dolu. Seslendirme çok başarılı.
Eksiler:	Sesler ve müzikler biraz ilkel kalmış. Bulmacalar daha çeşitli olabilirmiş. Adventure türü adına yeni bir şey söylemiyor.
Alternatifler:	Lucas Arts klasikleri

LEVEL NOTU: 71



Demek kaybolan temizlikçi buradaymış...



Bu tablo size de tanıdık gelmiyor mu?







Köpeğinizin nerde olduğunu bir tek o söyleyebilir.

ULTRA ASSAULT

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Yeni çıkan her oyun 3D olmak zorunda değil ki...

son söz! *"Boyutu ufak olabilir, grafikleri 2D olabilir, ama bu, Ultra Assault'un iyi bir oyun olmadığı anlamına gelmiyor."*

Bilgi İçin:	www.smallrockets.com
Yapım:	Small Rockets
Dağıtım:	Small Rockets
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	200 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Artılar:	2D grafikler. Eğlenceli oynanış. Eğlenceli silahlar. Zaman yolculuğu.
Eksiler:	Bazı silah efektlerinin arka planla karışması. Oyunun kısa olması.
Alternatifler:	SWIV 3D, Space Monkey

LEVEL NOTU: 78

Bir oyunun eğlenceli veya kaliteli olması için 3D olması gerekmiyor. Öyle ya, 3D olmayan ve boyutu birkaç kilobyte'ı geçmeyen birçok oyun, şu anda piyasadaki birçok 3D oyundan çok daha eğlenceli olabiliyor. Mesela, Bikini Karate Babes'e beş milyon yen vereceğinize, paranıza bir milyon dolar daha ekleyip bir adet Karate Kid olabilirsiniz.

Ultra Assault, Commodore ve Amiga'da oynadığımız klasik shoot'em up oyunlarından biri. Oyunda bir uçağı kontrol ediyorsunuz ve yukarıya doğru giderek karşınıza çıkan; tankları, uçakları ve diğer ağır savaş makinelerini vurmaya çalışıyorsunuz.

Ultra Assault'ta toplam 6 bölüm bulunuyor. Oyunun başında bu bölümlerden ilk üçünü oynayabiliyorsunuz (ilk iki bölüm Güney Çin'de geçiyor). Bu üç bölümü geçtikten sonra diğer bölümleri de oynayabiliyorsunuz. Her bölümün sonunda da, eski shoot'em up'larda olduğu gibi Boss'larla karşılaşıyorsunuz.

Ultra Shoot'em Up...

Oyundaki zorluk dereceleri; Easy, Medium ve Hard. Hemen belirtmeliyim ki, oyun Easy'de bile sizi oldukça zorlayabilir. Bunun asıl nedeni oyunun gerçekten de çok zor olması değil. Oyun ekranı çok karışık ve zaman zaman silah efektleri çok silik kalıyor. Bu da, gelen mermiyi veya bombayı farkedememenize ve hiç beklemediğiniz bir anda vurulmanıza neden oluyor. Vurulduğunuz zaman, en son geçtiğiniz Checkpoint noktasından oyuna devam ediyorsunuz. Ama Checkpoint'lerin arası biraz uzak. Aynı bölümü en baştan oynamak istemiyorsanız, daha dikkatli hareket etmek zorundasınız.

Ultra Assault'un oynanışı oldukça basit. Oyunda, ok tuşlarının dışında sadece; Z, X ve C tuşlarını kullanıyorsunuz. Z ateş etmeye, X o anda seçili olan silahı veya power-up'ı kullanmaya, C de lazer bombasını kullanmaya yarıyor. Silahları, çevreden topladığınız toplarla elde ediyorsunuz. Ekranın altında, altı kısımdan oluşan ve Speed (hız), Extend (çift mermi), Extra (sağa ve sola da



ateş edebilme fonksiyonu) gibi silah ve power-up'ları içeren bir liste bulunuyor. İlk topu aldığınız zaman, listede Speed ışığı yanıyor ve yeni bir top almadan X'e bastığınızda, Speed power-up'ını kullanabiliyorsunuz. Eğer birkaç top ardarda alıp X'e basmadan beklerseniz, listenin ilerisindeki Extra gibi daha etkili silahları kullanabilirsiniz. Bu arada ilginç olan şeyse, silah aldığınız zaman ağırlaşmaya başlamanız. Bu da, silah aldıkça gelen mermilerden kaçabilmek için hız power-up'ını kullanmanızı gerektiriyor.

Sonucunda..

Yazının başında da belirttiğim gibi, Ultra Assault'un grafikleri 2D tadında yapılmış 3D. Grafikler genel olarak bakınca hiç fena değil. Patlama efektleri, ortalığı biraz karıştırmasının dışında, grafiksel olarak oldukça iyi. Sesler de aynı şekilde...

Ultra Assault'un eskiden oynadığımız 2D shoot'em up'lardan hiçbir farkı yok. Oynanış oldukça eğlenceli ve grafikler basit olmasına rağmen yeterli. Eğer Commodore'ünüzü veya Amiga'nızı, tozlu raflardan (Herkes sen mi be! Okurcu temizdir! Paktır!) indirmeye üşeniyorsanız, Ultra Assault'u deneyin. Oyunu oynarken, suratınızda ufak bir gülümsemeyle monitöre baktığınızı farkedeceksiniz. Arta kalan gülümsemelerle de yiyecek veya... Neyse, boşverin.



STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Jet mi bakmıştın birader?

Combat Flight Simulator, IL- 2 Sturmovik gibi oyunlar herkesin alıp ağız tadıyla oynayabileceği olgun ve leziz uçuş *simülasyonlarıdır*. Fakat biraz dikkat ettiyseniz siz de fark etmişsinizdir, son zamanlarda ortada pek modern uçuş simülasyonu yok. Şöyle en son jet uçaklarını kullanabileceğimiz, gerçekçilik ve eğlence dengesini bulmuş oyunlar nerede!

Türü sevenler mutlaka hatırlar, bir kaç sene evvel bir ara Jane's serileri vardı. Öyle bir furya esti geçti ve bol bol kaliteli uçuş simülasyonu oynadık. Eh köprünün altından çok sular aktı, neden yeni ve çok daha güzelleri yapılmasın? O oyunların grafikleri artık diğer oyunların yanında sırıtır oldu. Grafikleri iyi oyunların da genelde sadece grafiklerinin güzel oluşundan başka özellikleri yok. Nadir oyunda her ikisi bir arada mevcut.

son söz! *"Güzel olabilecek ama bitirilmemiş bir oyun."*







Bir oyun nasıl 3 defa çıkar ?

Bu oyunun da çok önceleri ön incelemesini okumuştum ve çıktığında güzel bir oyun olmasını bekliyordum. Fakat ve fakat oyunun 3 defa çıktığını duyunca iştahla kaptığım bu oyuna şöyle bir garip garip "nasıl ola ki?" diye baktım.

Oyunun menüleri olsun genel havası olsun gayet kaliteli, gayet güzel duruyor. Tabii aynı menüleri giriş ekranında iki yerden girebildiğimizi fark edince, readme dosyasının sadece girişinin olduğunu görünce bir miktar şüpheleniyoruz. Esas dumur ayarları yapıp helecanla oyuna başlamaya kalkınca geliyor...



Zın zın zıneney, zın zıneney!

Ana senaryoya girince ortada hazır bir ana senaryo olmadığını, tek senaryoya girince de ortada hazır *senaryolar* olmadığını görüyoruz!

Her iki yerde de rastgele görev yaratma seçenekleri mevcut. "Eh neyse oyun en azından lineer olmayacak" diye züğürt tesellisi yapmak mümkün. Görev çeşitleri yeterli olsa da yalnızca 4 uçak ve tek çeşit bir harita var. Çöl! Mekan çeşitliliği sizin anlayacağınız yok. Oyun içinde de pek bir bilgi bulmak mümkün değil. 1960'larda geçtiğini sitesinden öğrendim! Bilgi olmadığı gibi yardım da sıfır.

Neyse bütün bunları bir kenara bırakıp göreve gitmeden önce uçağımızın cephane ve yakıt miktarını, silah donanımını ayarlayabiliyoruz. Oyunun gerçekçilik seviyesinin ayarlanabilir olması güzel. İsterseniz zorlandığınız kısımların gerçekçiliğini değiştirip rahatlayabilirsiniz. Yani "iniş kalkışlarda problemim var ama stall'a sokmam uçağı, iyi uçururum" diyorsanız buna göre ayarlamanız mümkün. Ne güzel işte, serbest gerçekçilik ayarı bu tür oyunların bir olmazsa olmazıdır zaten.

Göreve başladığımızda yüklenmesi biraz uzun sürüyor. Sıkıcı ama haritaların ne kadar geniş olduğunu düşününce doğaldır. Görevlere daha önce seçtiğimiz yerden başlamamız güzel. İster pistte, ister havada, düşmana uzak yada yakın. Ne yazık ki şu ana kadar gördüğümüz güzellikler bu noktadan sonra bitiyor...

Hayattan soğutan motor sesi

Kokpit camını gerçekçi göstermek için içinden geçen çapraz telleri de çizmişler. Ortaya çıkan görüntü, kokpit camının dokusu ise iğrenç olmuş ve size sürekli bir rahatsızlık verip görüşünüzü kısıtlıyor. Bunun haricinde kokpitin öyle ilginç bir yanı yok, bildiğimiz kokpit. Normalde bu tür oyunlarda çeşitli dışarıdan kamera açıları olur ama Strike Fighters'da sadece bir tane var. Diğerleri bazen çalışıyor bazen alakasız yerleri gösteriyor. Bu kısım bariz eksik kalmış. O dışarıdan görülen tek kameradan uçak modellerinin gayet güzel olduğunu, yerin de fena gözükmediğini fark ediyorsunuz. Yere çakılana kadar, çünkü bu açıdan uçmak imkansız. Her nedense bu kamera açısına geçince uçağın kontrolü elimizden yarı yarıya çıkıyor. Yani dışarıdan görerek doğru düzgün oynamak mümkün değil.

Test için en zor, tam gerçekçi simülasyona ayarladım oyunu. Sonuç mu? Bir F- 100 Sabre'yi önce yerden 16 feet yüksekte tepe taklak uçururken çeşitli akrobasi hareketleri denedim. Sıkılınca *da uçağı yere* ters indirdim!

Artık nasıl bir kabiliyet sahibiysem?!

Kısacası oyundan bunun dışında hiç tad almadım ve türün hastası olanların bile seveceğini düşünmüyorum. Paranızı harcayacak çok daha güzel oyunlar var.

Bu arada, oyunun nasıl 3 defa çıktığına takıldıysanız oyun ilk iki defasında bitmeden çıkarılmış ve içinde beta yazdığı için alanlar şikayet etmiş. Toplanıp beta yazıları silinip piyasaya bir daha sürülmüş. Anlaşılan yapımcılar güzel bir oyun yapmaya niyetliymişler ama bütçeleri yetmeyince mecburen oyunu bu haliyle yarım yamalak piyasaya sürmüşler.



Bilgi İçin:	http://www.thirdwire.com/
Yapım:	Thirdwire
Dağıtım:	Strategy First
Tür:	Uçuş Simülasyonu
Multiplay:	Var.
Minimum. Sis.:	500MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 600MB HD Alanı.
Önerilen Sis.:	1GHz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı.
Artılar:	Uçak modelleri ve grafikleri fena değil.
Eksiler:	Az uçak, az harita, berbat sesler, kötü müzikler fizik kuralları yok gibi değil yok. Oyun hala beta aşamasında!
Alternatifler:	Combat Flight Simulator, IL- 2 Sturmovik

LEVEL NOTU: 45

REAL WAR: ROGUE STATES

İnceleyen: Ali Güngör
gali@level.com.tr

Amerika ona karşı, Amerika buna karşı...

son söz! *"Kaç!"*

1990'da SSCB'nin çökmesi Amerika'ya yaramadı. Karşısında hep kendini ona karşı hazırlayacağı bir süper güç vardı. Olası bütün savaş senaryoları bunun üzerineydi. Amerikan ordusu tatbikat mı yapacak? Konu hazır, Ruslar saldırıyor kahraman Amerikalılar komünist *tehdide karşı savaşıyor*. Soğuk savaş yıllarının başlangıcından beri itici güç karşılarındaki bir başka süper gücün, dünya devinin tehdidi idi. Aya kim önce ayak basacak? Kim daha güçlü ve daha çok silah yapacak? Kimin nükleer silahı daha büyük...

Fakat ne oldu, kapitalizmle kapitalizmi kullanarak savaşmaya çalışan dişe diş rekabete giren komünist bir ülke doğal olarak çöktü ve dağıldı. Devamlı bir rekabet içinde kendi halkının ihtiyaçlarını sallayan koca gidi SSCB yıkıldı gitti. Neymiş? Devlet halk içinmiş ve amacının halka hizmet etmek olduğunu unutan her devlet ne, kadar güçlü olursa olsun çökmeye mahkummuş. O gün bu gündür USA kendini boşlukta ve düşmansız buldu. Peki şimdi ne halt yiyecekti?





Acele düşman aranıyor, ücret dolgundur

Casus romanları, filmler, süper kahramanlar ve oyunlar bütün bunlar hep hain Ruslar üzerine kuruluyken artık işler değişmişti. Ruslar artık düşmanları değilse peki düşmanları kimdi?

Aslında insanoğlu nasıl kendi kendinin düşmanıysa Amerika'nın da en büyük düşmanı kendisi. Başıboş bir süper güç olarak dünyanın efendiliğine soyunan USA kendine yeni düşmanlar yaratmaya başladı. Orta Doğu'yu kaynatmaya her yere elini uzatıp her şeyi kendi çıkarları için manipüle etmeye başladı. Özellikle son zamanlarda hep Rusya'ya ve başkalarına karşı kışkırtıp alttan alta desteklediği terörizmin ve bu dünya düzeninin çarkları arasında ezilen halkların ortak düşmanı haline gelmeye başladı. En son Zimbabwe ve bazı Afrika ülkelerinin bizim yapamadığımızı yapıp Amerikan yardımını reddettiğini, kendilerini kullandırmayacaklarını söylediklerini biliyor muydunuz?

Terörizmin düşmanı Amerika (!)

Son yıllarda özellikle gerçek savaş makinalarının simülasyonlarında konu sıkıntısı çekilir olmuştu. Tank ve uçak simülasyonlarında, FPS'lerde artık teröristlere karşı savaşır olduk. Bu teröristler de genelde doğu kökenli oldu. Real War Rogue States'te de yine teröristlere karşı savaşıyoruz, Bağımsız Devrim Ordusu adındaki bu terörist örgüt öyle sağlam destek alan bir örgüt ki neredeyse kendi orduları var ve Amerika ile açıkça savaşıyor.

Oyunda iki tarafı da oynamak mümkün, tabii ne kadar zevkli ona şimdi geleceğiz.

Rogue States, Real War'un görev paketi ama kendi başına çalışıyor, oynamak için esas oyunu almanıza gerek yok. Yapımcısının dediğine göre Amerikan Ordusu'nda eğitim amaçlı kullanılmak üzere yapılan resmi Joint Chiefs Of Staff eğitim oyunundan yararlanılarak yapılmış. Fakat gel gelelim oyunda hiç de öyle stratejik simülasyon tadı yok. Öyle ki, günümüzde geçen bu oyunda haritayı keşfetmeden göremiyorsunuz!

Oyun aslında güzel bir demoyla açılıyor. Gerek görüntüler gerekse sesler hoşuma gitti. Fakat sonra oyuna başlayınca gördüm ki oyunun olayı da bundan öteye gitmiyor. Bir zamanlar Command & Conquer klonu furyası vardı ve onların bile grafikleri bundan kaliteliydi. Arabirim derseniz kullanışsız. Hava, kara, deniz, özel kuvvetler ve binalar diye kolaylık için ayrılan bu arabirimden ünite seçmek bile zor. Sadece bu da değil, ekranda birimlerinizi hareket ettirmek, düşmana saldırmak bile problem oluyor.

Görevler nasıl derseniz, karşılıklı Amerikan üssü ile terörist üssü var, ordu kurup kapışıyorsunuz! Hadi yine düşen uçaktan gizli projeleri teröristlerden önce ele geçirmek gibi çeşitli görevler var. Var ama tutup da almamız gereken parçanın üzerine tıklamaya çalışırken bile zorlanıp oyundan soğuyorsunuz.

İlk C&C'deki oyun zevkini ve atmosferi hatta oynanabilirliği arıyor insan. Tutup da para harcanacak, alınıp oynanacak bir oyun değil. Sadece bir para ve zaman tuzağı. Hadi ben yandım bu oyunu oynadım, bari siz kaçın kurtulun!

Bilgi İçin:	http://www.real-war.com/
Yapım:	Semi Logic, Rival
Dağıtım:	Simon & Schuster
Tür:	Strateji
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	600 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 600 MB HDD alanı
Önerilen Sis.:	800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Artılar:	Çavuşun sesi güzel olmuş, kusura bakmayın başka artı bulamadım!
Eksiler:	Oynanabilirlik, grafikler, eğlence, akıl ve de mantık
Alternatifler:	Red Alert 2, C&C: Generals

LEVEL NOTU: 35







GAST



Güven Çatak
guven@level.com.tr

Hayaletlerin de ödü kopar mı? Hem de nasıl!

Çok uzaklarda, gerçek ile hayal arasında bir lunapark varmış; hani şu eğlencenin hep devam ettiği, gülen çocuk seslerinin hiç kesilmediği türden... ama bir gün kötü kalpli Palyaço her şeyi çalıştıran büyülü saati bozarak, lunaparkın fişini çeker. Ve böylece karanlık sarar bu eğlence diyarını. Palyaçonun uşakları dağılır dört bir yana. Kapılar kapanır çocuklara. Kahkahaların yerini çığlıklar alır. Bu alemde süper kahraman yetişmediği için de lunaparkı eski cıvıl cıvıl günlerine döndürmek minik hayalet Gast'e düşer...

Küçüğüm, kayıp mı oldun yoksa?

Gast şirin mi şirin bir o kadar da ürkünç bir adventure. İkisi birden nasıl oluyor diyorsanız, size hemen bakınız "Tim Burton's Nightmare Before Christmas" diyebilirim. Çünkü oyun gerek görsel açıdan, gerekse de içerdiği karakterler bakımından filme oldukça benziyor. Gast minik bir hayalet; kötü Palyaço ve uşaklarını geldiği yere yollamak için lunaparka dağılmış yıldızları bulmak zorunda. Yıldızları ortaya çıkarmak ancak bulmacaları çözerek ve


Mekanlar ilginç mekanizmalarla dolu.

ğunuz zaman (ekranın sağ üst köşesindeki ifadeniz altına kaçırınca veya Palyaço ile karşılaşmak için korku tüneline girip de canavarlardan doğrudan darbe alınca yıldızlarınız azalıyor. Bu yüzden ne kadar fazla yıldız toplar ve canavar temizlerseniz, korku tünelinde o kadar rahat edersiniz.


Onu serbest bırakmak için altın anahtarı bulmalısınız.


Biraz aksiyon hiç fena olmaz.

lunapark sakinlerinin pardon canavarlarının isteklerini yerine getirerek mümkün. Ayrıca onları ortadan kaldırarak da yıldız sayınızı artırabilirsiniz. Örneğin dev örümcek karnının aç olduğundan mı yakınıyor. Aslında komşusu vampir yarasa onun için iyi bir aperatif olabilir. Öyleyse yarasayı bir kadeh kanla kandırıp örümceğin yuvasına kadar sizi takip etmesini sağlamak hiç de fena bir fikir olmayabilir. Anlayacağınız bir taşla iki canavar! Sonra gelsin yıldızlar... işte Gast'in böyle ilginç bir kurgusu var. Olaylar birbiriyle çok güzel bir şekilde bağlanmış ve her zaman çözüme giden birden fazla yol bulunmakta.

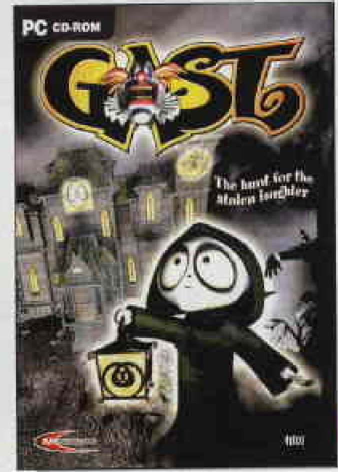
Gast gerçekten doğrusal olmamayı iyi kıvırıyor. Oyun boyunca karşınıza çıkan canavarlar dertlerini söylemeden önce gözünüzün yaşına bakmayıp sizi bir güzel korkutuyor. Ayrıca aniden yakalandığınız şakalar ve tuzaklar da ödünüzü koparmak için birebir. Ama merak etmeyin ölmüyorsunuz; çünkü zaten ölüsünüz. Yine de iyice korktu-

Küçük, kime diyorum ben?!

Gast görsel bakımdan çok şık bir oyun ve kesinlikle atmosferine uygun bir tarzı var. Gerilimi artıran kamera açılarından tutun da dokuların kalitesine kadar her şey özenle tasarlanmış. Özellikle Gast bir harika; tam bir şirinlik muskası.

Gast'i mouse ile kontrol ediyorsunuz ve etrafınızda kurcalayabileceğiniz şeyler olunca imleç el halini alıyor. Neyin nerde kullanılabileceğini gösteren baloncuklar çok hoş. Yalnız değişen kamera açıları Gast'i bazen navigasyon konusunda zorlayabiliyor. Müzikler gerilimi tırmandırmak adına çok iyi ama sesler aynı derecede etkili değil. Özellikle karakterlerin sesleri çok boğuk çıkıyor. Gast'in kendisi gibi bazı minik kusurları olabilir ama sunduğu eğlence ve göz ziyafeti yanında bunların lafı bile olmaz. Gast kesinlikle edinilmeli, hatta arşivlenmeli..

SON SÖZ: *"Lunapark konsepti etrafında dönen korku hikayelerini seviyorsanız, Gast'e kesinlikle bayılacaksınız."*



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.idolfx.se
Yapım:	Idol
Dağıtım:	Mindscape
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	266Mhz İşlemci, 64MB RAM, 4MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	500Mhz İşlemci, 128MB RAM, 16MB 3D ekran kartı
Artılar:	Görsel anlamda kesinlikle tarz sahibi. Gerçekten karanlık bir lunapark atmosferi hakim. Bulmacaların hem birbiriyle bağlantılı hem de doğrusal olmaması çok iyi
Eksiler:	Değişen kamera açılarından dolayı Gast bazen hareket güçlüğü çekebiliyor. Karakterlerin sesleri çok boğuk çıkıyor.
Alternatifler:	Tim Burton's Nightmare Before Christmas'ı seyretmek

LEVEL NOTU: 83


İşte minik Gast. Anlaşılan yine çok korkmuş.


Bu canavar bitkiyi uyutmak için bir güzel doyurmanız gerekecek.


Ortamlar hem karanlık, hem de çok renkli.



WHITEOUT

Biraz da kar kayağı yapalım...

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

son söz! *"Rampalardan uçmak, el-kol sallamak ve kafa çevirmek eğlenceli. Ama bunlar oyunu tam anlamıyla kurtaramıyor."*

Normal şartlar altında, bir Konami, bir PC'yle pek ilgilenmez. Konami'nin PC'ye çıkardığı oyun sayısı çok azdır, ama arada sırada, kazayla da olsa PC için bir şeyler yapıyor. Whiteout'da bu kazalardan biri. Tabii ki asıl konu, kazanın ne kadar şiddetli olduğu ve Level piramidine ne kadar çok hasar verdiği... Hemen oyunu Berker'in masasına yatıralım. Uyusun...

-Guzzz... -Uyuma, yazdıktan sonra uyursun...

Whiteout, kar motorlarını kullanarak yarıştığınız bir adet yarış oyunu. Aslında, yarış oyunlarında araba yerine kar motoru kullanılması ilk defa denenen bir şey değil. Yani Whiteout bu konuda bir ilk değil, ama oyunun farklı olduğu bir nokta var: Whiteout saf bir yarış oyunu değil. Oyunda hem yarışıyorsunuz, havada akrobatik hareketler yaparak puan toplamaya çalışıyorsunuz. Her yolu iki farklı şekilde oynuyorsunuz. İlki normal, birinci olmaya çalıştığınız yarış, ikincisiyse sadece puan toplamanız gereken bonus yarışı. Bonus yarışında, yolda; 100, 250 ve 500 gibi farklı farklı puanlar da bulunuyor. Puanları (asıl puanlar), yoldaki puanlarla veya yaptığınız hareketlerle kazanabiliyorsunuz.

Oyunda her yol için ayrı bir puan sınırı bulunuyor. Mesela Starter Circuit'i geçip Amateur'da oynamak için 7 puana ihtiyacınız var. Amateur'dan Professional'a geçiş içinse 25... Her aşamada belirli sayıda yol yer alıyor. Bu yollarda; birinci olduğunuz zaman 3, ikinci olduğunuz zaman 2 ve üçüncü olduğunuz zaman da 1 puan alıyorsunuz. Tur atlamanız için gerekli olan puanları da dereceye girerek toplamış oluyorsunuz.

Bonus yarışında topladığınız puanları ise motorunuzu upgrade etmek veya yeni motor satın almak için kullanıyorsunuz. Oyunda toplam 12 adet kar motoru bulunuyor, ama bunların arasındaki farkı pek farkedemiyorsunuz. Hız, hızlanma ve yol tutuş gibi farkların daha iyi yansıtılması gerekirdi.

Whiteout'taki mod'lar arasındaysa ilginç veya yeni bir şey yok: Quick Race, Career, Arcade ve Time Trial.







Rampalara yaklaşırken, eğer elinizde Nitro varsa D tuşuna basarak onu kullanın.



Bu tahta parçaları hiçbir şeye yaramıyor! İçinden geçin!

-Mır mır mır...

Whiteout'ın yol tasarımları, hareket yapabilmeniz için oldukça elverişli. Yazları kurak ve rampalı, kışlarıysa Burak ve... Öhöm, neyse. Oyundaki her yolda fazlaca rampa bulunuyor. Rampalardan zıpladıktan hemen sonra Ctrl ve Alt tuşları kanalıyla, havada akrobatik hareketler yapabiliyorsunuz. Bunun için zıpladıktan hemen sonra sol baş burnunuzu Alt veya Ctrl tuşunda basılı tutup kontrol tuşlarına basın. Adamınız, elini veya bacağını motordan çekmek gibi ilginç hareketler yapacak. Ama yere inmeden normal pozisyonunuzu almanız gerekiyor. Yoksa puan alamıyorsunuz.

Whiteout'un sadece bir yarış oyunu olmaması iyi bir şey. Yani en azından havada birkaç hareket yapabiliyorsunuz. Bunlar da oyuna renk katıyor. Tabii yapacağınız hareketlerle puan toplamanız da oyunu daha eğlenceli hale getiriyor. Ama... `Ama`sı şu, oyunun yarış kısmında bir sorun var: En hızlı kar motorunda bile hızı hissedemiyorsunuz.

Bunun dışında motoru kontrol etmek oldukça basit. Ne kadar hızlı giderseniz gidin, birçok virajı rahatça alabiliyorsunuz. Bu açıdan sorun yaşayacağınızı sanmıyorum, ancak oynanışın gereğinden fazla kolay olması oyunun eğlencesini Tazmanya Canavarı gibi yiyor (kzkzkdkz).

Whiteout, grafik konusundaysa, diğer yarış oyunlarına oranla oldukça basit kalıyor. Grafiklerin, kar efektinin dışında neredeyse hiçbir artısı yok. Motor ve oyuncu modellemelerinin daha detaylı ve daha gerçekçi olması gerekirdi. Tabii yolların da...

-Hadi uyu artık, yazı bitti. -Guzzzzzz...

Dediğim gibi, Whiteout'un sadece bir yarış oyunu olmaması, oyunu farklılaştırması açısından bir artı. Havada farklı hareketler yapabiliyorsunuz ve bu, yarışın başından sonuna kadar aynı şekilde geçmemesini sağlıyor. Her şeye rağmen, oyun ilerledikçe yavaş yavaş sıkılmaya başlıyorsunuz. Çünkü motorunuzu upgrade etmek veya yeni motor almak dışında, ilk bölümlerden farklı olan bir şey yok.

Sonuçta, bu tip yarış oyunlarını seviyorsanız Whiteout'u alabilirsiniz, ama almasanız da çok şey kaybetmezsiniz.



Bilgi İçin:	www.konami.com
Yapım:	Vicarious Visions
Dağıtım:	Konami
Tür:	Yarış
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	500Mhz İşlemci, 64MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	1.2Mhz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı
Artılar:	Müzikler. İlginç hareketler
Eksiler:	Grafikler çok basit. Hız hissi yok. Oyunun ilerleyen bölümlerinde farklı hiçbir şey yok.
Alternatifler:	Snowmobile Racing

LEVEL NOTU: 68

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr



DROME RACERS

Şu parçayı şuraya, bunu da buraya, hımm, araba oldu...

son söz! *"En fazla birkaç saat dayanabilirsiniz. Oyunun başı neyse sonu da o... Yine de bu tarz oyunları sevenler bir baksın, ama fazla bir şey beklemesin."*

Commodore, Spectrum, Amiga veya... Hangisi olursa olsun, bilgisayarlar hiçbir zaman hayatımızı bizden satın alamadı. Sabahtan akşama kadar, boş bir bahçede, irili ufaklı taşlarla kurduğumuz kalelere bakkal amcadan aldığımız plastik toplarla gol atmaya çalışırdık. Top hafif olduğu için yamru yumru giderdi, gol olurdu, saymazdık, mızıkçılık yapardık... Kavga ederdik, ama olsun. En azından yaşadıklarımız `gerçek`ti. Akşam eve gidince de, yemeğimizi yiyip ya İsim-Şehir oynardık, ya Lego, ya da Commodore... Farketmezdi. Sonuçta, bilgisayarlar hayatımız değil, sadece hayatımızın ufak bir parçasıydı. Belki de o zamanların bize bu kadar çekici ve inanılmaz gelmesinin sebebi de bu. Hayatımızı 0'lara ve 1'lere satmamış olmamız...

Bir yarış...

Drome Racers, 2015 yılında geçen fantastik bir yarış oyunu. Oyundaki mod sayımızsa beş (yanlış saydım ama olsun): Quick Race, Arcade ve Career. Quick Race'le çok hızlı bir şekilde, bir çırpıda oyuna başlayabiliyorsunuz. Arcade mod'u, akarsu yatağı (delta, melta) gibi kendi arasında ikiye ayrılıyor: Single ve Time.

Career, her oyunda olduğu gibi Drome Racers'da da en uzun soluklu mod. Career mod'unda MCR (Multi-Challenge Races) adı verilen bir şampiyonaya katılıyorsunuz. Yarışları kazandıkça yeni yarışlara katılabiliyor ve yeni araçlar kullanabiliyorsunuz. Bu sırada puan kazanıyor ve kazandığınız puanlarla aracınızı upgrade edebiliyorsunuz.

İki yarış...

Drome Racers'ı oynanış açısından Mega Race'e benzetebiliriz. Oyunda rakiplerinizi yavaşlatmak veya durdurmak için kullanabileceğiniz silahlar bulunuyor (roket ve benzerleri). Bu silahları oyun sırasında yoldan topluyorsunuz. Aslına bakarsanız, silahlar yarışın akışını tam anlamıyla etkilemiyor. Roket kullansanız da kullanmasanız da rakipleri kolayca geçebiliyorsunuz. Bunun dışında, Rayman M'de olduğu gibi yolun belirli kısımlarında hızınızı artıran oklar bulunuyor. Bu oklara değdiğiniz anda aniden hızlanıyorsunuz ve yaklaşık beş saniye boyunca aynı hızda gidiyorsunuz. Oyunda aracınızın uçmasını ve daha hızlı gitmesini sağlayan bir power-up da yer alıyor.





Araçların tamamı Lego'nun 2002 yarış serisinden alınmış.

Şimdi, elimizdekileri toplayalım: Silahlar, ilginç yollar ve power-uplar. Bunlar, bu tarzdaki bir oyun için yeterli sayılabilir, ancak oynanıştaki boşluk, Drome Racers'ın vasat bir oyun olarak kalmasına neden oluyor. Hemen konuyu açayım: Aracınızın fizik modellemesi çok anlamsız. Tabii ki bu oyundan gerçekçi bir fizik modellemesi beklemiyorum, ancak daha eğlenceli olması gerektiği kesin. Drome Racers'da, aracınız sanki hiç ağırlığı yokmuş gibi hareket ediyor. Direksiyonu herhangi bir tarafa doğru yavaşça kırdığınız zaman, araç çok hızlı tepki veriyor ve bu da oynanışı zorlaştırıyor. Ayrıca durup dururken spin atmanız da çok moral bozucu.

Oynanıştan hiçbir zevk alamamanız, Drome Racers'ın Ruffles (sponsor) Sıkıcı Oyunlar Top 5 Listesi'ne girmesine yetiyor. Sadece bu değil, oyunda kullandığınız power-up ve silah sayısının çok az olması ve bunların oyuna etkisinin neredeyse sıfır olması da affedilir gibi değil.

E yarış...

Drome Racers'ın grafikleriyse... Fena sayılmaz. Grafiklerden çok fazla bir şey beklemezseniz, hayal kırıklığına uğramazsanız. *Işıklandırma* efektleri ortalamayı zor da olsa geçiyor. Buna rağmen kaplamalar daha detaylı ve daha etkileyici olabilirdi. Oyunun sesleri de oldukça çizgisel ve hasat (vasat yazayım).

Genel olarak, Drome Racers için ortalama bir oyun diyebiliriz. Bu tarz fantastik yarış oyunlarını sevenleri birkaç saat oyalayabilir, ama Drome Racers, kesinlikle bir Rollcage veya bir Mega Race değil. Eğer ilk defa fantastik bir yarış oyunu oynayacaksanız, Mega Race 2 oynayın.



Bilgi İçin:	www.lego.com/eng/racers/default.asp
Yapım:	Attention to Detail
Dağıtım:	Lego Media
Tür:	Yarış
Multiplay:	Aynı bilgisayarda iki kişi
Minimum. Sis.:	233Mhz İşlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	233Mhz İşlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Artılar:	Eğlenceli Career mod'u
Eksiler:	Anlamsız oynanış. Power-up ve silah yetersizliği

LEVEL NOTU: 65

EMERGENCY 2

İnceleyen: Onur Bayram
onur@level.com.tr

"Acil"in kırk dilde tercümesi

son söz! *"Kendi alanında iyi sayılabilecek bir oyun. Fakat bu alana ne kadar ve nasıl yaklaştığınıza bağlı."*

Yaşamın her alanında temel kelimelerden biri "acil". En çok dikkat çeken, en önemli sayılan, hep ön planda değerlendirilen bir kelime. Fakat ben size acil kelimesinin bizim ofisteki anlamından biraz bahsetmek istiyorum. Öncelikle "acil" bizim ofisimizde kademeli olarak değerlendirilir. Örneğin ilk duyulan "acil" yazı teslim tarihi, Sinan'ın "ah yazılar bu tarihte gelse ne iyi olurdu" tarihidir. İkinci "acil" hatırlatma mahiyetindedir. Teslim tarihinin son kademeye hızla yaklaştığını gösterir. Üçüncü "acil" Sinan'ın yazıları cebren ve hile ile alabileceğini, bizim de gaflet ve dalalet hatta hıyanet içinde şuursuzca yazılara oturduğumuz tarihtir. Hızla yazıları yetiştirirken genelde beynimizin içinde gaipten siren sesleri yankılanır. Durum "acil" ya... Geldik son aşamaya. İşte bu kısmı genelde hatırlamıyorum. Kişisel olarak çok fazla bu aşamaya kadar gerilemedim. Gerileyen arkadaşlar oluyor aramızda. Kendi bi iki ufak deneyimim ve onlardan duyduğum kadarıyla bilinçsiz bir anınızda yazıları bitirdiğiniz size söyleniyormuş. Siz de uykuya dalıyormuşsunuz.







Ne kadar acil?

İsmi ve cismi acil olan bir oyunda tahmin edeceğiniz üzere acil görevlere koşan bir sivil savunma teşkilatını yönetiyorsunuz. Daha doğrusu bir teşkilat değilsiniz fakat her birim elinizde olduğu için böyle adlandırıyorum. 25 görevin hepsine bir video ile başlıyorsunuz. Oyunda kullanılan her sahneyi yönetebileceğiniz bir kontrol odanız var. Temel olarak olay mahali ve şehir merkezi şeklinde iki ana grafik mevcut. Şehir merkezinden her türlü aracı gerekli ekip ile beraber yola çıkarıyorsunuz. Şehir haritasında takip edebileceğiniz bu araçlar hızlarına göre olay mahaline varıyorlar. Gerekli müdahaleden sonra bunları merkeze geri yolluyorsunuz.

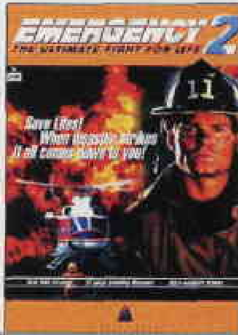
Araçlar ve taşıdığı ekipten biraz bahsedersek, temel olarak aklınıza gelebilecek herşey var. Sağlık birimi ambulans ve helikoptere sahip. Bunun dışında doktor ve hasta bakıcılar ilk müdahale için kullanılıyor. İtfayede de üç araç var. Bunlardan biri olay mahalini radarda izlemek için kullanılıyor. Diğerleri de uçak ve itfaye aracı. Güvenlik biriminde de helikopter, panzer, araçlar ve polis, vurucu tim, arabulucu gibi üniteler var. Bunun dışında bir çekici ve kırmızı bir Mustang kaçış arabası da emrinizde. Bu araçları ve üniteleri kullanabilmek için para gerekiyor. Parayı da başardığınız görevlerden kazanıyorsunuz. Bu parayı düzgün harcamak da çok önemli. Örneğin olay mahaline her araç gönderiminiz para demek. Bu da mümkün olduğunca az araç göndermeyi gerektiriyor. Ayrıca geç kalınmış bir müdahalede helikopter kullanmak da hızlı fakat pahalı bir yol oluyor.

Görevler iyi düşünülmüş ve komplike tasarlanmış. Örneğin bir çocuk kaçırma olayı sırasında kaçıran kişinin konuşmak istediği insanı bulup getirip, daha sonra bu kişi ikna olmayınca çıkardığı yangını söndürüp, yaralılara olay yerinde ilk müdahaleyi yapıp onları merkeze yetiştirmek gibi karışık görevlerle uğraşıyorsunuz. Oyun bir banka soygununda soyguncuların istediği kaçış aracını onların istediği sürede teslim etmek gibi yan görevlerle bir nevi zenginleştirilmiş.

Çok acil

Emergency 2 teknik olarak değerlendirildiğinde zamanına göre güçlü sayılmasa da bu tür oyunlar içinde iyi bir yere sahip. İki boyutlu izometrik grafik motoru uzak görüntülerde oldukça iyi gözüküyor. Videolar için de özel olarak çaba harcandığı belli. Sesler konusunda ise eksikler var. Bu devirde 2D oyunların atmosferi en azından ses ve müzikle yakalamalı.

Oyun başına oturulduğunda bir derece dikkat çekse de şimdiki oyun piyasasına göre biraz basit kalıyor. Ayrıca yeterli bilgilendirmeden yoksun olduğu için bazı yerlerde ne yapacağınızı bilmeden takılabiliyorsunuz. Genel olarak vasat sayılabilir. Özel olarak vakit harcamanıza pek değeceğini sanmıyorum.



Bilgi İçin:	http://www.emergency2.com/
Yapım:	Soft Enterprises
Dağıtım:	Data Becker
Tür:	RTS
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	500MHz işlemci, 128MB RAM, 530MB HDD
Önerilen Sis.:	800MHz işlemci , 256MB RAM, 530MB HDD
Artılar:	Hoş 2D grafikler, çok kompleks olaylar, çok sayıda ünite
Eksiler:	Kısa oynama süresi, sıkıcı oyun tarzı

LEVEL NOTU: 68









CASINO EMPIRE

Ve gaza basmaya hazırlanın. Vegas'a hoşgeldiniz.

Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr

son söz! *"Rakibi Casino Tycoon'dan daha iyi olsa da fazlasıyla vasat bir oyun"*



Tycoon oyunlarının bahtsız bir kaderi midir bilmiyorum, ama nedense Casino oyunlarında her daim mutsuz ve başarısız olmuşlardır. Casino Tycoon beklentilerimin çok altında ve bence zavallı bir oyundu. Casino Empire da her ne kadar ondan daha iyi gözükse de bolca eksikliği daha ilk bakışta göze çarpıyor. Ne yazık ki hala, bu konunun en iyilerinden RollerCoaster Tycoon ve farklı tarzıyla Monopoly Tycoon yarışı açık ara önde götürüyorlar ve piyasaya daha sonrasında çıkan tüm Tycoon'lar da birer birer dökülüyor.

Pekala, işe baştan başlamamız gerekirse ilk haberler iyi. Bir Tycoon oyununda bence ilk aranması gereken -seviye ve zaman geçtikçe yeniliklerin ortaya çıkması ve level mantığı- oyunumuzda var. Yani boş binamız, siz donatıp geliştikçe level atlıyor ve yeni oyuncaklar çıkıyor, bölümü bitirmek için belli koşulları yerine getirmeniz gerekiyor ve akabinde yeni amaçlarla sonraki bölüme geçiyorsunuz. Buraya kadar her şey iyi, orta şekerli demosu, belki de oyunun en iyi tarafı olan canlı, caz müzikleri ise gerçekten enfes. Ama oyuna başlayıp birazcık keşfedince hayal kırıklıkları belirginleşiyor. Her şeyden önce çok kısa bir zaman içinde oyunun grafiklerinin (ne kadar renkli gözükse de) en az 5 yıl önceki teknolojiye ait olduğunu görmeniz mümkün. Beklenilen ayrıntı seviyesinin böylesine altında bir yerlerdeyken yeterince zoom yapabilmeyi de beklemeyin. Ama yine de kamerayı en azından çevirebilmeniz ve farklı açılardan da görebilmeniz gerekir di mi? Hayır. Eğer basit bir oyun yapıyorsanız, arabirimi de basit olmalı. Hatta o kadar basit olmalı ki, tek bir açıya mahkum olmalısınız. Ama kamera açısı bu oyunda diğer oyunlara kıyasla sürpriz bir şekilde basit bir zevkten daha önemli bir rol oynuyor, çünkü duvara inşa edilen çok önemli şeyleriniz oluyor. Kamera açısından dolayı oyundaki tüm güney batı ve güney doğu duvarları gözükmediğinden, sadece binanın 2 tarafını seçebiliyorsunuz. Peki nedir bu önemli şeyler? Bir sürpriz daha..



Şans yoktur, der determinist

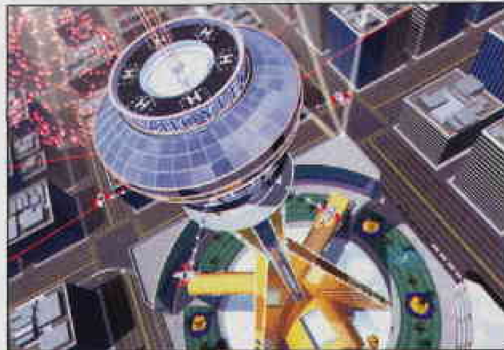
Resimler, ışıklandırmalar, heykeller, pencereler... Değil tabi ki! Barlar, tuvaletler, restoranlar, hediyelik eşya dükkanları, bahis odaları ve daha neler!

Oyunda satın alabileceğiniz üç tip ürün var. Ana para kaynağınız slot makineleri ve kumar masaları, etrafı süslemek ve halkınızı mutlu etmek için gerekli aksesuarlar ve az önce bahsettiğim olmazsa olmaz yan binalar. Aslına bakarsanız her ne kadar bu ek binaları duvara yerleştirmeyi epey yadırgadıysam da önceleri (duvarda bir iki kare yer kaplıyor ve içine gömülüyor; kapı, pencere ve perspektife göre azıcık da içerisi gözüküyor), sonradan hem alıştım hem de hiç de fena bir fikir olmadığını gördüm. Yalnız duvara yerleştirilmesi ve oyun ekranının, kamera açısı handikapı yüzünden sınırlı olması, seçimlerinizi iyi yapmanızı gerektirebiliyor.

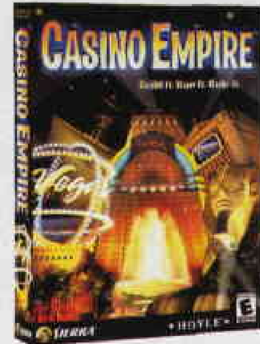
Bölümlerde genelde ilk başta biraz para sıkıntısı çekiyorsunuz, ama işler biraz tıkırında gidince tek yapacağınız beklemek ve izlemek oluyor. Her bölümde casino tipleriniz değişmesine rağmen tüm oyuncak ve dükkan çeşitleriniz de aynı kalınca ve gerçekten yaratıcı farklı bir eğlence de bulamayınca, beklemek de bir yere kadar sonuçta...

Bu gibi büyük dezavantajları kapatmak için küçük makyajlar da yapılmamış değil. Poker turnuvalarına bizzat katılabilmeniz, rakip kumarhanelere casus yollayabilmeniz, sıkıldığınızda veya halkınızı biraz daha mutlu etmek için istediğiniz kişiye para verebilmeniz gibi atraksiyonlar da var.

Sonuç olarak, ne yazık ki oynanabilirlik, derinlik, yaratıcılık gibi kavramlarda hiç de uzun ömürlü olmayan bir oyunu almanızı tavsiye edemeyeceğim. Las Vegas'a gitmek üzereyim, hayatımda görmedim acaba nasıl yerler dev kumarhaneler, diyorsanız ille de, rakibi Casino Tycoon'dan daha iyi olduğunu da unutmayın.







Bilgi İçin:	www.strategyfirst.com
Yapım:	Hoyle
Dağıtım:	Sierra
Tür:	Tycoon
Multiplay:	Yok
Minimum. Sis.:	300Mhz İşlemci, 64MB RAM, 565MB HD
Önerilen Sis.:	450Mhz İşlemci, 128MB RAM
Artılar:	Sahip olması gereken bazı Tycoon özelliklerine sahip ama bunlar olması gerektiğinden pek artı sayılmaz. Müzikleri epey güzel
Eksiler:	Kamera açısı yetersiz, oyuncak çeşitleri az, grafikler detaysız ve oyun fazla tekdüze. 5 yıl önce çıksa daha çok iş yapabilirdi

LEVEL NOTU: 56

kısa kısa

-Bi` kutu Kısa Kısa Malbolo verir misiniz?
-Hııı, dur bakayım. Mır, mır, mır... Ondan yok, ama Kısa Malbolo var, olur mu?
-Hayır! Kısa Kısa istiyorum! Pugh!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

BOMBER FUN

Yapım: LightBrain
Dağıtım: LightBrain
Minumum Sistem: 350 Mhz, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 65



Haftalardan bir yıl, Level ufakken, Berker Dad Dog'ken, develer bukalemunken, şu buyken, bu da buyken, eee, buyken... DYNA Blaster oynardım. O zamanlar bilgisayarlar 0'dan -90'a kadar bile sayamazlardı. Ben de DYNA Blaster oynarken burnumu yumup kendi kendime sayardım ve nefes alamadığım için kırmızıkıp, tosun gibi olurdum. Bunu farkeden ebeveynlerim de beni alıp en yakın Bomber Fun'cıya taşırlardı. Tabiy eskiden meknoloji (teknoloji diyeyim) yoktu. Bu sebepten dolayla, Bomber Fun'cıya uçan kaykayla giderdik. Sonra... Hı? Yayında mıydım ya? Ehem, pardon. O zaman doğru yazayım. Yeniyep bir Bomber Fun oyunuyla daha karşı karşıyayım! (Olamaz! Doğru yazamadım! Doğru yazamadı... Uff! Dizim! Sinan ısırmaz mısın bi`!) Bomber Fun, Amiga'daki DYNA Blaster'ın 3D versiyonu. Şu 3D oyunda yapmanız gereken şey sağa veya sola bomba koyarak kutuları ve rakibinizin omurilik kerevizini (soğan diyeyim) patlatmak. Bunun dışında, oyunda tam 892392,001 (ondalık sayı) adet power-up bulunuyor. Bu power-up'ları kullanarak elinizdeki bomba sayısını artırabiliyorsunuz. Oyun ayrıca, iki bilgisayarın birbirine kaynak yapılması suretiyle (network) dokuz kişiye kadar oynanabiliyor. Hem grafikler de çok mesut. Hem ben Azerbaycan'a gidip çevirmen de olacağım. Fırkkk!



THE GLADIATORS OF ROME

 LEVEL SHIT

Yapım: Activision Value
Dağıtım: Activision Value
Minumum Sistem: 500 Mhz, 64 MB RAM, 8 MB Ekran kartı

Level Notu: 19

Hımm... Hımmm... The Gladiators of Rome... Hımm... Sakin olayım... Derin bir nefes aldıktan sonra yazıya başlayayım: Pughhh!* The Gladiators of Rome, The Gladiator filminin bir oyunu değildir. Bu, The Gladiator filminden tamamen bağımsız, film festivali gibi pizzahut* balık gibi bir oyuhmuş, mış. The Gladiators of Rome, isminden de şey yapabileceğiniz gibi Roma'da geçiyor. *Bu Roma'da kendinize değişik meğişik savaşçılar* satın alıp onları savaştırıp bu işten para kazanıyorsunuz. Kazandığınız paralarla da yeni savaşçılar alıp onları savaştırıp bu işte... Ehm, neyse. Devam edeyim. Oyunun oynanışı ise alabildiğine yok. Oyun boyunca; F1, F2, F3, F4 ve U-571* tuşlarını kullanarak savaşçınıza komutlar veriyorsunuz. Bu geçerli işlem sonrasında ise, adamınız fit fit fit efektleri çıkartarak bir sağa, bir sola, bir de fit'e gidiyor. Bunların dış kapakçığında... Oyun sırasında adamlarınızı değiştirebiliyor, silahlarını kombine edebiliyor* (-r'nin kafasında bir şey var, o bir nedir? -Şşş, sessiz ol. Yazının sonunda yazıyor) ve kendinize İmkânsız Silahlar (Impossible Creatures diyeyim) yaratabiliyorsunuz. Elbet ki oyunun grafikleri de çok iyi! Sonuçta, bu oyunu alırsanız, *solunum* yolunuz boynunuzun altında* kalabilir.





*Pughhh!: Derin kusmuk
*Pizzahut: Veyahut
*U-571: Bir denizaltı modeli
*Solunum: Mısır'da bir solunum yolu
*Edebiliyor: Edebiliyor

US RACER



Yapım: Davilex
Dağıtım: Davilex
Minumum Sistem: 450 Mhz, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 20

Şu kafamda tutmuş olduğum şey, Knight Rider'ın yapımcısı Davilex Mandolin Şirketi'nin (Davilex M.Ş.) yeni bir US Racer oyunudur. New York, Los Angeles, Chicago, Miami, Houston ve Minnesota Timberwolves gibi farklı farklı yerlerde geçen bu tosun oyunda, tır ve benzeri kamyonlar (yanlış yazayım) kullanabiliyorsunuz. US Racer'daki mod sayısıysa, hımm, unuttum. Pekiyi, bu unutkanlık dizimin kafasına bir bela açacak mıydı? Hemen parantezin içine bakayım!? (Bilakis - Fırat! Senin için geleceği olan, aylık 1 milyon yen maaşlı ve sigortasız bir iş buldum! Pakistan'da Pakiste amcanın parantez içlerini onaracaksın! Su damlatıyormuş!)*

US Racer'da arkadaşınızla veya kedinizle oynamanız için bir polis mod'u da bulunuyor. Bu mod'da taraflardan biri kedi olup, polisi kovalıyor. Bir de şey, oyunda nitro ve aracınızı tamir etme gibi birkaç (kaçayım) power-up da bulunuyor. Bu şeyleri, aracınızın kaportasını uçan filizbi* gibi power-up'lara doğru fırlatmak suretiyle elde edebiliyorsunuz. Fakat araçların içine fizik modellemesi koymayı unutmuşlar. Bu sayede her şey boş Brownie kutusu gibi hareket ediyor. Sonuç itibariyle, US Racer, mutlak suret fotokopisiyle alınması gereken bir oyun (şaka yapayım).





*Orjinaline sadık kalınarak yapılmış uydurma BLX parantez içisi
*Filizbi: Frizbi

OMINOUS HORIZONS

Yapım: N'Lightning
Dağıtım: N'Lightning
Minumum Sistem: 350 Mhz, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 30

FPSRPGRTSKLMNO... Hımm, FPSRPG, mır mır, FP ile SR'yi PG ortak parantezine alayım, parantezin karşısındaki dik açıya hipopotam diyeyim, mır mır mır... Hı, olmadı... Ominous Horizons, Omaha'da geçen, FPS terliksi hayvanı ile RPG amipinin çiftleşmesinden oluşan bir Ominous Horizons... Ominyos Horinkos, Quake gibi birinci kişi burnundan oynanıyor. Fakat oyun aynı zamanda RPG materyalleri de içeriyor (çorap, ayakkap, hazır çorba, bir R, bir P, bir de G). Bunların yanında oyun sırasında birçok silah kullanıp birçok silah edebiliyorsunuz. Bunların arasında; ateşli kılıç (parantez), kılıç balığı (diğer parantez) ve kılıçlı kılıç (bir diğer parantez) bulunuyor. Ominos Hortos'da etkileşime girebileceğiniz birçok yan karakter bulunuyor. Fakat bu karakterlerin limon veya karnıyarık kasası şeklinde tasarlanmış olması işinizi zorlaştırıyor. Bu sayede karakterler kafalarını çeviremiyor veya ağızlarını oynatıp 9 metre 15 cm (-Hoca! Bu çubuklu formalı ve 998 numaralı adam 2 mm 1 mikroskop arkada! Barajı bozuyor! -Hı, o Amerikan Futbolu futbolcusu zaten, boşver. -!!!) konuşamıyorlar. Ayrıca oyunun grafikleri ve oynanışı da oldukça sakin bir edayla Kımıl Zararlısı (Kuzey California'da yetişen zararlı bir Kımıl). Ayrıca, ayrı, ay... Sıkıldım.





THE TALE OF IMERION



Yapım: Master Creating
Dağıtım: Master Creating
Minumum Sistem: 233 Mhz, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 15

Master Creating adındaki CD yapımcısı, The Tale of Imerion adındaki yeniden yazılabilir CD'yi yarın itibariyle kamuoyuna sundu. Bu sunumun ardından Kamu Kısa Kısa'sı olarak bu oyunu incelemek için kelime işlemcimin (Notepad 0.0.1) başına oturmuş bulunmaktayım. The Tale of Imersion, fantaziyle stratejinin yanyana top oynadığı bir oyun (-Paslı oynasana Fantazi! -Olmaz! Ben egoistim! -!!!??$* Syntax Error!). Bu oyunda seçebilip oynayıp kafalarını ısırabileceğiniz birbirinden farklı ırklar yer alıyor. Bunlar; Elf'ler, Orc'lar, Dwarf'lar, İnsanlar ve Baklagiller (baklagileyim). Bir ırkı seçtikten sonra oyuna başlıyorsunuz. Bu noktadan sonraysa yapmanız gereken tek şey karşınızdakini yenmek. Bunun için hiçbir strateji şeyine veya bir Obez Usta'ya gerek duyulmamış. Her şey o kadar anlamsız ve bu kadar sıkıcı ki... Fırkkk... Bir saniye, burnumu sileyim: Bzzzzzzz, bızz, BORZZZZZZZ! *Ehm, pardon.* Sayfanın sol altında, tam elinizin altında bir tatağım var. Fakat olsun. En iyisi mi yazıya devam edeyim... Oyunun haritalarıysa oldukça geniş sayılır. Bu da şampanyaların daha da uzamasına sebep oluyor. Tabii ki oyunda grafiğe gereksinim duyulmaması ve seslerin Endoplazmik Redikulum'unuzun kafasını tırmalaması oldukça hoş. Endoplazmik Redikulum'sa bir şudur: Endop taneciklerinin Lazmik adı verilen alyuvarlarla Yakartop oynaması ve buna Redikulum amcanın kızması.





Yazan: Burak Akmenek
burak@level.com.tr

online

İÇİNDEKİLER

kablodaki fısıltılar

Turnuva furyası başlıyor



Dun Morogh

Blizzard heyecanla beklenen oyunu World of Warcraft'ın ırklarından Dwarf'larla ilgili şu bilgileri verdi: Dwarflar, Dun Morogh bölgesindeki karlı dağlara yerleşmiş durumdalar. Ana şehirlerinin adı ise dağların derinliklerinde kurulu olan Ironforge. Burada devamlı olarak Rockjaw Troggları ve Frostmane Troll'lerinin tehdidi altındalar. Daha fazla ayrıntı için www.blizzard.com/wow adresine bakabilirsiniz.

Dark Age of Camelot süper!

Dark Age of Camelot'un ek paketi Shrouded Isles piyasaya çıktığı ilk ay Amerika Birleşik Devletleri'nde en fazla satan online oyun oldu. Aynı ay çıkan Asheron's Call ile birlikte aynı dereceyi paylaşan oyun, en fazla satan oyunlar listesinde ise 110.000 satış rakamıyla 15. sıraya oturdu. Piyasaya çıktığında ortalığı kasıp kavuracağı beklenen The Sims Online ise aynı çizgiyi yakalayamayarak bu iki oyunun gerisinde kaldı. Oyunu Amerika server'larında oynayan oyuncuların %90'ı paketi satın aldı.



MMTRPS?

Yukarıdaki başlık aklınızı karıştırdı değil mi? Onu bir anda MMRPG olarak okudunuz. Oysa öyle değil. Bir daha bakın isterseniz. Evet, o başlığın açılımı İngilizce olarak şöyle: Massively Multiplayer Tactical Role Playing Shooter. Yani, Devasa Online Taktiksel Rol Yapma Shooter oyunu. Bu başlık, başlı başına yeni bir türün tanımlaması olabilir. SharkByte Software adlı daha önce hiç duymadığımız bir firma tarafından yapılan oyunun adı ise M.O.S. yani Military Occupational Speciality. Off amma kısaltma oldu ama! İşte hepsi bu. Anladığınız üzere, oyun içinde rol yapma özellikleri bulunduran online bir FPS geliyor. Oyunlar yeni bir çağa yöneliyor gibi görünse de ben nedense bağlantı hızı konusunda hep şüpheler taşıyorum. Neyse, çıkınca göreceğiz, ama siz bekleyemiyorsanız www.mosgames.com adresinden daha fazlasını öğrenebilirsiniz.

Yeni oyun server'ları

Kolayoyun yeni server'lar açtı. Oyunlar ve server adresleri şöyle:

Yeni sunucular:
Counter Strike: cs1.kolayoyun.com
cs2.kolayoyun.com, cs3.kolayoyun.com
cs4.kolayoyun.com (FunServ)
cs5.kolayoyun.com (KlanServ)
Natural Selection: ns.kolayoyun.com
Day of Defeat: dod.kolayoyun.com
Ayrıca oyun sunucusu kiralama ve klanlara subdomain ve hosting gibi hizmetleri de mevcut.



Binek Hayvanları

Asheron's Call 2'ye binek hayvanları geliyor! Eğer bir hayvana binmek istiyorsanız bunun için belli bir bedel ödemeniz gerekiyor. Tabii ki bu bedel oyun içi parayla ödeniyor. Hayvanın cinsi dışında yanınızda kalacağı sürenin uzunluğu da yine ödediğiniz paraya göre değişiyor. Parayı verince istediğiniz hayvan summon oluyor. Böylelikle hızlı hareket etmenin avantajını yaşayabiliyorsunuz. Binek hayvanları en kısa zamanda oyuna adapte edilecek.



Dört Bir Yanda Turnuva

Ülkemizde profesyonel oyunculuğu geliştirmek ve ulusal turnuvalar düzenlemek amacıyla kurulan Siberlig Organizasyonu ilk Counter Strike turnuvasını duyurdu. 1 Mart'ta başlayacak olan turnuvanın elemeleri 16 ildeki toplam 18 internet kafede yapılacak. Yani ülkenin dörtbir yanından oyuncular bu turnuvaya katılma şansına sahip olacak. Turnuvanın finalleri ise 5-6 Nisan tarihlerinde İstanbul'da yapılacak. Turnuvanın toplam para ödülü 2500$. Ayrıca şehirlerinde dereceye giren takımların finaller için İstanbul'a geliş ve konaklama masrafları karşılanacak.
Turnuva ile ilgili detaylı bilgileri www.siberlig.com adresinden alabilirsiniz.

Horizons

Keşfedildikçe yenilenen bir evren

Birinci nesil oyunların (MUD ları saymazsak) en iyisi Ultima Online'dı. İkinci nesilin en iyisi Everquest ve Asheron's Call oldu. Dark Age of Camelot da bunların biraz daha gelişmişi. Fakat yeni gelecek olan oyunlar daha üstün grafik arayüzleri ve efektlerinin yanında devasa online oyunlar için en önemli özelliği, oynanış ve senaryoyu geliştiriyorlar. Oyuncuların oyun içindeki gurupsal davranışlarını yönlendirerek PvP'yi ve clan, guild gibi kavramları başka yönlere taşıyorlar. Horizons da bu oyunlardan birisi. Çok parlak ve orijinal fikirlere sahip bir ekip tarafından yapılıyor.

Fark yaratan kazanır

Horizons ekibi oyunlarına aklınıza gelen oynanabilir tüm ırkları katıyorlar. Orklardan goblinlere, elf ve dwarflardan devlere, su altında yaşayan lamurianlara ve hatta ejderhalara ve vampirlere kadar bir çok ırkı oynayabileceksiniz. Şimdilik insanlar, dwarflar ve fiendler dışındaki diğer oynanabilir ırklar hakkında herhangi bir ipucu dahi vermediler. Hangi ırktan olursanız olun karakterinizi geliştirmek için bir okula üye oluyorsunuz. Bu okul sınıfınızı belli ediyor. İstediğiniz zaman bu okuldan çıkıp bir başkasına geçebilirsiniz. Bu durumda o okulun sağladığı fazladan özellikleri kaybediyorsunuz. Örneğin benim gibi Battlemage yaratmayı sevenler önce büyücülük okulunda çalışıp sonra da savaşçılık okuluna geçerek kendı özel karakterlerini yaratabilirler.

Bitmeyen bir kıta

Üzerinde dolaşacağınız kıta ve karakterlerin kullanabileceği yetenekler oyunu diğerlerinden farklı kılan en büyük özellik. Kıta henüz keşfedilmemiş topraklardan oluşuyor ve o topraklardaki yaratıkları temizleyerek "medeniyete açmak" tamamen sizin elinizde. Fakat toprakları açtıkça karşınıza bir sürü düşman yaratık çıkıyor. Bu devamlılık Horizons 2 gibi bir oyun yapmaya gerek duyulmayacak bir "oyuna yenilik katma olanağı" tanıyor. Siz toprakları genişletip sonra da satın alarak oraya isteğinize göre ev, kale gibi binalar kurabiliyorsunuz. Bu tip binaları yapmak için de gerekli yeteneklere sahip olmalı ya da sahip olan insanları kiralamalısınız. İşte bu özellik sizin bir lonca kurmanıza ya da ona dahil olmanıza sebep oluyor.

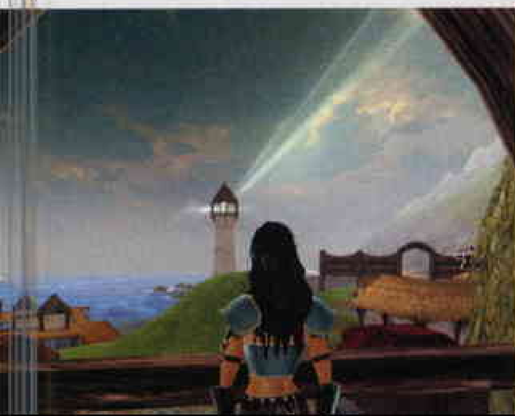
Kendi kalenizi yapmanın yanında onu koruyacak kuleler, duvarlar gibi çalışmaların içine de girebiliyorsunuz. Fakat hepsinin yapılması sizin çabanıza bağlı. Ayrıca bunları yaparken tecrübe puanı da kazanacaksınız! Yani level atlamak için illaki savaşmanız gerekmiyor. Tüm bunları yaparken rahat bırakılacağınızı sanmayın. Oyunu yapan grubun söylediğine göre yaratıkların üstünüze istila orduları göndermesi gibi etkinliklerle oyuna bol bol renk katacaklar.

Savaşlar

Horizons'ta PvP olacak ama nasıl olacağı henüz netlik kazanmamış durumda. Ben büyük bir olasılıkla Shadowbane'de olduğu gibi guildler arası olacağını düşünüyorum. Savaşırken kullandığınız silah ve büyüler bir yana savaş animasyonları çok etkileyici olacağa benziyor. Yaratıkla dövüşürken onun tepesinden zıplayıp arkasına geçtikten sonra sırtına kılıç saplama gibi son derece zengin hareketlere sahip olabileceğiz.

İlk defa bir oyunda oyun içi dokuları değiştirme olanağı tanınıyor. Eğer üzerinizdeki zırhın parlaklığını beğenmediyseniz ya da kılıcınızdaki büyü efektinden memnun değilseniz bunları değiştirmeniz mümkün olacak.

Oyun 2003 yılında beta-test'e açılacak. Çıkış tarihi ise henüz belli değil. Fakat oyun çıkana kadar bir çok güçlü rakiple karşılaşacağı kesin. Bir çok heyecan verici özelliğe sahip olan Horizons dilerim çıktığında tüm vaad ettiklerini sağlam bir yapı altında toplamış olur.







Ayın Siteleri

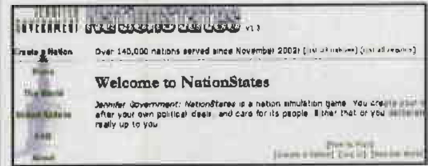
www.koaka.com

Eğer canınız biraz sıkılmışsa ve şöyle eğlencelik, basit bir şeyler arıyorsanız, bu sitede bir sürü minik flash oyun bulabilirsiniz. Her zevke göre bir şeyler mevcut.



http://www.nationstates.net

Internet üzerinde browser'ınızı kullanarak oynayabileceğiniz çok basit bir oyunun sitesi. Bakalım, üye olduktan sonra kendi ülkenizle neler yapabileceksiniz?



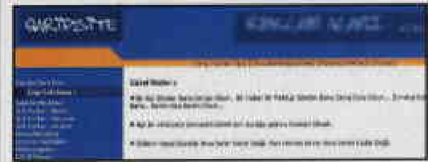
http://www.nuspelen.nl

Tıpkı koaka.com gibi, oyun oynayabileceğiniz bir başka site. Oyunların hepsi çok ilginç. Sitenin ana dili Dan'ca. Sakın girince şaşırmayın. Kolayca yolunuzu bulabilirsiniz.



www.garipsite.cjb.net

Garip isimli fakat profesyonel tasarımlı ve eğlenceli bir çalışma. Ayrıca Emre Öztinaz'a, bana mail atarak sitesini tanıtmak istediği ve beni site aramak derdinden kurtardığı için teşekkürler!





PlanetSide

Devasa Online FPS oynamak istermisiniz?









PlanetSide tıpkı diğer oyunlar gibi aylık belli bir ücret ödeyerek oynayabileceğiniz bir oyun. Oyundaki başarınız ise tamamen sizin atış ve sürüş yeteneklerinize bağlı olarak gelişiyor. Bu tip oyunlarda senaryo pek dikkate alınmaz ama özetlemek gerekirse bir gezegene hakim olmaya çalışan üç farklı gücün bitmeyen mücadelesi söz konusu. Birisi düzeni, ötekisi asileri ve sonuncusu ise ileri teknoloji kullanan başka bir gücü temsil ediyor. Oyundaki tek ırk insan. Oyuna girdiğinizde bir taraf seçmek zorundasınız. Yanlız burada dikkatli davranmanız gerekiyor çünkü farklı karakterler yaratacaksanız hepsi aynı tarafta yaratılmak zorunda. Bu aynı zamanda kullanacağınız silahların özelliklerinin de belirlenmesi demek. Terranlar parçacık tesirli ve daha hızlı ateş eden silahlar kullanıyor. New Conglomerate daha güçlü silahlara sahip. Vanu ise lazer silahları kullanıyor ki bunlarla isabet kaydetmeniz daha kolay. Silah demişken toplam 23 silah, 4 farklı tipte el bombası ve mayın kullanabilirsiniz.

Oyuna girerken alacağınız silahlar ve ekipman size bedavaya geliyor. Fakat belli silahlara ve ekipmanlara ulaşmak için ise önce birilerini öldürmeniz gerekiyor. Öldürebileceğiniz tüm düşmanlar ise yanlızca gerçek oyunculardan oluştuğu için cepheye yollanmaktan başka bir çareniz kalmıyor.

Karakterimi geliştirmek için ne yapmalıyım?

Daha çok düşman öldürüp onların üslerini ele geçirmeli veya bu işi yapmaya çalışan birlikleri yönetmelisiniz. Çünkü iki türlü puan kazanma yöntemi var. Birisi karşı taraftan birilerini vurmak, öteki ise komutanlık görevini gerçekleştirerek hem savaşıp hem birliği yönetmek. Her birinde de rütbe alabiliyorsunuz. En fazla 20. dereceye kadar yükselebilirsiniz. Her derecede bir sertifika alma hakkınız var. Bu sertifikaları bir nevi kurs almışsınız gibi düşünebilirsiniz. Sertifikaları harcayarak kendinizi bir sınıfa doğru yönlendirmek zorundasınız ki o sınıfın gerektirdiği silahlara ve araçlara ulaşabilesiniz. Araçlar demişken oyunda tank, uçak, jip, helikopter (benzeri) gibi araçlar kullanabiliyorsunuz. Fakat bunun için kendinizi bir pilot veya sürücü olarak yetiştirmelisiniz. Aksi taktirde bu tip araçlarda silah kullanan kişi veya yolcu olarak bulunmaktan başka bir yolunuz olmaz. Oyunda çeşitli implantasyonlarla özelliklerinizi arttırabiliyorsunuz. Ama bunlardan en fazla üç adedini bir seferde kullanabiliyorsunuz. İsterseniz kapatıp bir başkasını açarak gene bu sayıya erişmeniz mümkün olabiliyor.



Oyunda bir de yorgunluk derecesi var ki bu koşmanız, zıplamanız ve ateş etmenizden etkileniyor. Ateş ederken hareketli olmanız ve hedefinize olan mesafeniz ise sizin isabet yeteneğinizi etkiliyor. Yani Battlefield 1942'de olduğu gibi bir nişan alma sistemi var.

Öldüğünüzde oyuna geri dönmek istediğiniz noktanın size bir ceza olarak geri dönmesi mümkün. Şöyle ki ,öldüğünüzde genelde 1 dakika içinde savaşa geri dönebiliyorsunuz. Fakat spawn noktası çok dolu ise veya ele geçirilmişse bekleme süreniz artıyor. Öldüğünüzde silahınızın karşı tarafın eline geçip geçmeyeceğini bilmiyorum. Yani looting ile ilgili bir bilgi verilmemiş. Fakat oyunda bir para anlayışı olmadığından bunun pek önem taşıyacağını sanmıyorum. Oyunda bir üssü ele geçirmek için içeri sızarak üssün sistemlerini hack etmeniz ve üssü bir süre elinizde tutmanız gerekiyor.

Asıl önemli soru ise ping sorununu nasıl bir sistemle aşacakları. Bugün en sağlam bağlantıya sahip MMRPGlerde 100 oyuncu aynı bölgeye yığıldığında lagden kimse bir şey yapamazken binlerce oyuncunun karşılıklı olarak kapışacağı ve kendi nişan alma yeteneklerine göre karşılarındakini yenecekleri, büyük kıtaların ele geçirilen üsler sayesinde el değiştireceği bir oyunda insanların nasıl küfür etmeden oynayabilecekleri bir muamma. Oyun şu anda beta testinde ve çıkış tarihi ise belli değil.









Final Fantasy XI

Herhalde, Final Fantasy delileri için en büyük sürpriz bu olmalı...

Online olarak oynayabilecekleri, karakterlerini her zaman kullanabilecekleri ve devamlı olarak değişen Final Fantasy dünyasında istedikleri kadar zaman geçirebilecekleri bir oyun.

Klasik bir RPG mi?

Oyuna tipik olarak kendi karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Irklar, klasik; human /dwarf / elf üçlemesinden uzak kalmak için; Hume, Tarutaru, Elvaan, Mithra ve Galka olarak ayrılmış. Fakat anladığınız üzere Hume aslında Human ve Elvaan aslında Elf anlamına geliyor. Tarutaru minik ve büyüye yatkın bir ırk. Mithra ise Elvaan'ların doğaya daha yakın yaşayan akrabaları. Galka ırkı tamamen bu FF evrenine ait ve teknolojik olarak daha gelişmiş bir ırkı temsil ediyor. Irk seçimi doğal olarak sınıf seçimimizi de



etkiliyor. FF'de sınıflar "job", yani iş olarak geçiyor. İşimiz başta genel bir ad altındayken daha sonra belli bir dalında uzmanlaşmamız gerekiyor. Mesela savaşçıyken daha ileride Monk olmak gibi... Karakterimizi ne kadar geliştirmiş olursak olalım, ileride istersek işimizi değiştirebiliyoruz. Fakat bu tüm eşyalarımızı kaybetmemize sebep oluyor. Ayrıca karakterimiz bir önceki işinde kaçıncı level'a gelmişse birden o level'ın yarısına düşüyor. Yani 26. level red mage iken savaşçı olmak isterseniz, 13. level red mage özelliklerinizi hala kullanabiliyorsunuz, ama savaşçı özellikleriniz gelişmeye başlıyor. Oyundaki; savaşçı, hırsız, paladin, monk, bard, beastmaster ve ranger dışındaki sınıflar tamamen oyuna has. Büyücüler üçe ayrılıyor: White Mage bildiğimiz cleric, Black Mage tamamen savaş büyülerine yönelmiş bir sınıf, Red Mage ise her iki sınıfın da büyülerini kullanabilen bir ara büyücü. Fakat haliyle Red Mage, ne Black kadar güçlü saldırı ne de White kadar güçlü iyileştirme büyülerine sahip olabiliyor. Dark Knight rakiplerinin verdiği zararı egale edebiliyor. Dark Knight ayrıca, Paladin'e göre daha saldırıya yatkın bir savaşçı tipi.

PvP?

Oyunda PvP yok. Fakat PvP'den daha çok ülkeler arası savaş söz konusu. Bu ise şöyle oluyor: Oyunda üç ülke var. Hepsinin harita üzerinde sınırları belli. Aralarında ise tarafsız bölgeler var. İşte bu bölgelere dalıp oradaki tüm yaratıkları öldürebilirseniz o bölge sizin krallığınıza katılıyor. Fakat aynı şekilde o bölgeye giren herhangi bir krallığın mensuplarının toplamının %10'u o bölgede ölürse bu durumda bölge yine tarafsız olu-



yor, yani oradaki yaratıklar bölgelerini geri kazanmış oluyorlar. Kendi krallığınıza bölge kazandırmanın ne gibi bir avantaj sağladığına dair bir bilgi bulamadım. Fakat oyundaki kristal madenlerinin kontrolüyle bir alakası olduğundan, kristallerin kontrol edilmesinin oyunculara bir avantaj sağlayacağını düşünüyorum. Oyunda sekiz tip kristal var ve hepsi farklı özellikler veriyor. Yaratıklarla, savaş sırasında oyuncu grupları kurmanız ve hatta üç grubu birleştirerek allegiance'ya gitmeniz mümkün. Oyuncu sınıflarına göre birlikler kurmanız çok önemli, çünkü oyunun dinamikleri içinde, kuşkusuz ki karakterlerin birbirine ihtiyacı oluyor. Büyücüler büyü yaparken darbe aldıklarında büyülerini kaybedebiliyorlar. Kuvvetli veya üzerinde çok çalışılmamış büyülerin yapılması uzun zaman alıyor. Bu süreyi oyun içinde bir gösterge ile görebiliyorsunuz. İşte



bu arada, diğer savaşçılar darbe almanızı engellemek zorunda.

Merhaba!

Oyunda karakterler arası iletişim diğer oyunlarda olduğu gibi el sallamak, dans etmek gibi mimikler ve jestlerle de sağlanabiliyor. Ayrıca tüm Final Fantasy oyunlarında olan Chocobos adlı altın renkli binek hayvanlarını kullanarak oyun dünyasını dolaşmanız mümkün. Fakat bunlar için önce bir ehliyet almanız gerekiyor. Zaten oyundaki birçok avantajı kullanabilmek için önce belli bir level'a ulaşmanız lazım. FF Online diğer oyunlardan çok farklı özellikler içermiyor. Fakat serinin meraklıları tarafından oynanacağı kesin.







Yazan ve Yöneten: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

CONSOLE MASTER

Mega™ İncirlik'ten bildiriyor...

"Phantom, diğer konsolların oyunlarını da çalıştırabilecek."

Bayanlar baylar, Console Master'dan hepinize kucak dolusu sevgiler ve saygılar. Bu ay Level'da dördüncü yılımı da tamamlamış bulunuyorum. Halbuki daha geçen mart üç yıl olmuştu, ne çabuk geçiyor zaman. Birkaç aylık dinlenmenin ardından bu ay yeniden incelemelerime başlayabildim. Burnout 2 ve Redcard Soccer incelemelerimi okuyanlar benim iyiden iyiye sadist bir kişiliğe sahip olduğumu düşünecekler ama ilgisi yok, sadece oyunlara biraz fazla kaptırmışım:) Burnout 2'nin yanı sıra bu ay incelenen bir diğer oyun olan Colin McRae 3'e de dikkatinizi çeker ve incelemeleri mutlaka okumanızı öneririm. Yakında gelecek olan MGS: Substance ile de bizzat ilgileneceğim detaylı bir inceleme yapacağım (muhtemelen önümüzdeki ay). Bizi izlemeye devam edin :) Bu arada ayın güzelini tatile çıkarıyorum, çünkü güzel oyun karakteri bulmakta zorlanıyorum artık. Bir müddet sonra devam edebilirim.

İzlemek dedim de, Hot TV'deki televizyon programımızdan da biraz bahsetmek istiyorum. Her ne kadar daha işin başında olsak ve bazı hatalarla programımızı gerçekleştirsek de, en azından artık çeviri olmayan bir oyun programımız var. Burak ve Bora'ya kişisel teşekkürlerimi sunmak istiyorum buradan, gerçi artık sesimi duyuramam ama neyse. Onlar çoktan ünlü oldular, artiz milletinin halini bilirsiniz. Programın benim için önemli olan kısmı tahmin edebileceğiniz gibi konsol oyunları bölümü. Ayda 10 yeni oyunun görsel algılarınıza sunulduğunu bilmek beni mutlu ediyor. Üstelik program prime time'da yayınlanıyor ki bu da sizin için büyük bir fırsat.



Son olarak da savaşa değinmek istiyorum, işin şakası falan kalmadı doğrusu. Artık oyun oynarken Mega kardeşinizi de düşünüp dua edersiniz arada bir. Adana'da olduğumu biliyorsunuzdur herhalde; yani salon penceresinden İncirlik ışıkları görünüyor öyle diyeyim size. Savaşın engelleneceğine kesinlikle inanmadığım için hepimizin bu durumdan en az kayıpla kurtulmasını umuyorum. Evet, yeni gelişmeler oldukça ekranlarınıza getirmeye devam edeceğiz. Şimdilik söz sende Sinan. Tamam, kestik, ışıkları topla oğlum..

PS: Sayfanın güzelsiz kalması içime sinmedi. Bari bu ay benim kıyağım olsun dedim. Herkesin güzel anlayışı farklı oluyor tabii. Karşınızda **dünyalar güzeli Logan.** (Tuğbek)

PLAYNEWS



Silent Hill 3 önce Avrupa' da çıkıyor

Konami, Silent Hill serisinin üçüncü oyununu Japonya ve Amerika'dan önce Avrupa'da çıkartma kararı aldı. 23 Mayıs'ta PS2 platformuna gelecek olan oyunda Heather adında bir bayanı kontrol edeceğiz. Abla kasabayı istila eden yaratıkların istila sebebini bulmak için kendisini anlamsız şekilde tehlikeye atıyor ve pisliği de biz temizliyoruz. Silent Hill takımı, daha yüksek detaylı karakter modelleri ve çevre inşa edebilmek için oyun motorunu tamamen baştan yazmış. Son ama ürkütücü bir haber: Dolby Digital desteği de var :)

Substance' a geri sayım

Mega hit Metal Gear Solid'in yenilenmiş yüzü olan Substance ile tanışmamıza artık günler kaldı. Bu ay içinde önce PC, ardından da ay sonunda PS2 ve X-Box platformlarına gelecek olan oyunda 350 VR Mission, 150 Alternative Mission, 5 Snake Tale ve Sons Of Liberty modları olacak. Oyunun sadece PlayStation 2 versiyonu ile beraber gelecek olan DVD Extra'da oyunun en gizli yerleri, programlama teknikleri ve yapım aşamalarından sahneler ile soundtrack bulunacak.





N-Gage fena bastırıyor

Nokia, Game Boy Advance'a rakip çıkarttığı oyunlu cep telefonunu çok sıkı destekliyor. Alet üç bant cep telefonu olmanın ötesinde mp3 çalar ve radyo olarak da kullanılabiliyor. Bluetooth ve hücresel ağ sayesinde online oyun oynatabilen aygıtın oyunları hafıza kartlarında satılacak. Nokia, yeni ürünü için kendisi oyun tasarlayacak olmanın yanında Activision, Eidos, Sega, Taito, ve THQ gibi ünlü firmalarla da anlaşma imzaladı. Sonic the Hedgehog ve Tomb Raider gibi oyunların tasarımı bitti bile. Eylül veya ekim gibi çıkacak olan cihazın fiyatı henüz belli değil. Nintendo da buna kar-

PLAY MAIL

Şimdi ben bunu taktım ama açılmıyor, bir hal, yordam çare diyorum...

GÖRÜNTÜLÜ ATERİ

Merhaba, PlayStation 2' mi monitörüme bağlamak istiyorum, nasıl yapabilirim? Yardımınız için şimdiden teşekkürler.

Gökhan Muharremoğlu - Neverland

ME – Bu işe yarayan çevirici kutular var ama çok net görüntü vermiyorlar. Bu iş için benim de görüntü almak için yaptığım gibi TV kartını kullanabilirsin. Mükemmel değil ama idare edeceksin.

GENİŞLEYELİM

Merhaba Mega, PS2 için çıkacak olan Metal Gear Solid: Substance' ın içinde "Sons Of Liberty" de olacak mı? Sadece VR Missions bulunduran bir genişleme paketi olduğunu duydum. Böyleyse eski oyunu alacağım, ne yapayım?

FraG-maN - Jamaika

ME – PS2 için çıkacak olan MGS: Substance' ın içinde Sons Of Liberty, alternative missions, VR missions ve daha birçok sürpriz var. Yeni oyunun çıkışını beklemelisin.

PANDORANIN KUTUSU

Selam Mega, ben sizi sürekli takip eden ve KKTC'de okuyan bir vatandaşım. PS2 rüyalarıma girmeye başlayınca sana sormak istedim.
1- PS2 setinin içinden çıkan demo diskte ne var?
2- Kutusundan çıkan kablolar televizyona bağlamakta yeterli midir? Çünkü aleti İngiltere' den getirteceğim. Teşekkür ederim.

Hakan Tufan - KKTC

ME – PS2 demo diskinde oynanabilir oyun parçaları, videolar ve teknoloji demoları bulunur. Kutudan çıkan kablolar da cihazı televizyona bağlamaya yetecektir fakat İngiltere' den getirteceğin cihaz için şebeke cereyanını 110 volta indirgeyen bir adaptör bulman gerekecektir.

HOT LEVEL

Selam MegaEmin, senin sayfanı konsolum olmamasına rağmen devamlı okurum. Ayrıca Hot Level'daki performansını da çok beğendim. Diğer editörlere de seslenmek istiyorum, siz de programa katılın da sizleri de kanlı canlı görelim.

Hakan Ozan - Balıkesir

ME – Hot Level'a katılımım sürpriz oldu aslında. Stüdyoda teknik aksaklıklar olunca ben de sürpriz konuk olma durumunda kaldım tabi. Bu yüzden hangi kameraya bile bakacağımı bilemeden takıldım öyle; Maymunluğum ondandır:).

DOOM 3

Abi bizde bütün kanallar çekiyor ama Hot TV çekmiyor, nasıl alacağız? Programı inanılmaz izlemek istiyorum ama bir türlü olmuyor. Bir de Doom 3 X-Box' a çıkacakmış, bu alet o kadar güçlü mü? Yavaşlama olur mu? En büyük Level!

Volkan Kesme - Dubai

ME – Hot TV kablo yayınlarında S39 frekansında ve Türksat 1C uydusunda çıkıyor. Doom 3 X-Box'a çıkarsa daha basitleştirilmiş halde çıkar ve kesinlikle yavaşlama olmaz.

ARSENAL GEAR

Sevgili Emin, ben konsollara çok ilgi duyan ve onlar için her şeyi yapabilecek bir okurum. Şu Metal Gear Solid hikayesini kısaca anlatabilir misin?
1- Snake neden Pliskin adını kullandı ve neden öldü dendi?
2- Arsenal Gear nedir?
3- Raiden kimdir?
4- Colonel neleri saklıyor?

Emo - Tanzanya

ME – Konsollar için bir şey yapmana gerek yok merak etme. Snake oyunun ilk bölümünde bir gemiye binmişti hatırlarsan, o gemi havaya uçurulunca onu da öldü zannettiler. Daha sonra gemiyi onun yok edildiği düşünüldüğü için kod isim kullandı. Arsenal Gear'ı unuttum ama bir sürü Ray'den oluşan dev bir savaş makinesi yanlış hatırlamıyorsam. Raiden, Snake'in görümcesinin küçük baldızıdır. Colonel bir şey saklamıyor (şimdi söyleyip oyunu oynamamış olanlardan küfür işitmeyelim). Bye&Smile...

PLAYNEWS



şılık çok yakında Game Boy Advance'ın çok daha geliştirilmiş bir versiyonunu piyasaya sürmeyi ve satışlarını %33 daha arttırmayı planlıyor.

Nintendo Matrix'i kullanacak

Bir hafıza teknolojisi üreten Matrix yarı iletkenleri şirketi, Nintendo' nun kendisine 15 milyon dolar ödediğini açıkladı. Bunun sebebi Nintendo'nun Matrix 3D memory isimli ucuz, yüksek kapasiteli ve az yer kaplayan hafızalarını el cihazlarında kullanmak istemesi.

Kawabangaaa

Konami, bu yılın sonlarına doğru PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance ve PC için ünlü çizgi film serisinin yeni oyununu çıkartıyor. Defalarca oyunu yapılan ve hala yeni bölümleri dünyada izlenen Ninja Kaplumbağalar'ın son oyunu üç boyutlu dövüş platform olacak. Biz de Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael olarak Shredder ve Foot askerlerine karşı savaşacağız. Kawa bangaa...



Analog oyun klavyesi

Joypad ile ne online oyun oynamak, ne de İnternet'de sörf yapmak kolay olmayacak. Pad'deki analog kolun sağladığı avantajları da unutmamak gerek ama. İşte "e nasıl olacak bu işler" dediğimiz anda bu enteresan aksesuar çıktı meydana. Fanatec gameboard controller isimli cihaz, özellikle PS2 ile online oyun oynamak için tasarlanmış. USB'den bağlanan cihazda analog kol, klavye ve mouse var. PC'lere de uyan alet ile bilgisayarınızla analog keyfini yaşayabiliyorsunuz. İsteğe göre kablosuz hale de getirilebiliyor.

Music 3

PS One' dan tanıdığımız kolay müzik yaratma programı Music'in yeni versiyonu Music 3 PlayStation2'lerimize geldi. Yeni "Voice 2 Music" ve "DJ Supermixer" özellikleri ve yeni konsolun ses kapasitesi yüzünden, programın profesyonel cihazlarla rekabet edeceği söyleniyor. Bu yeni programda parçanızın üzerine mikrofonla sesinizi ekleyebiliyorsunuz. Ayrıca supermixer ile turntable yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Parçalara ekleyebileceğiniz videolar için soyut şekillerin yanında şehirler ve dansçılar da bulunuyor. Hazırda 10000 ses örneğine sahip olan programa USB'den harici kütüphaneler de yüklenebiliyor..

ROBIN HOOD:
DEFENDER OF THE CROWN

Çıkış Tarihi 2003'ün ikinci çeyreği | Tür Sıra Tabanlı Strateji | Yapım Cinemaware | Web www.cinemaware.com | Sistem PS2 PC

"Efsane geri döndü! Sherwood'un yolunu hatırlayan var mı?"

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

İçinizden kaçı 15 senden fazladır sabah akşam oyun oynar bilemiyorum. Ama delikanlı çağını geride bırakmış oyuncular için, bu yazının başlığının dahi heyecan verici olduğundan eminim. Çünkü, Commodore 64 ve Amiga'nın kral olduğu yıllarda Cinemaware adlı bir firma çıkmış ve üst üste çıkardığı muhteşem oyunlarla kısa sürede efsaneleşmişti. PC'nin yükselip, Commodore'un rekabeti kaybetmesiyle onlarda oyun tarihi kitaplarındaki yerlerini aldılar. Yeterince oyun tarihi kitabı yazılmadığından olsa gerek zamanla unutuldular. Ama Cinemaware oyunlarının hayranları ne onları ne de o muhteşem oyunları hiç unutamadı.

Aradan uzun yıllar geçtikten sonra bir grup genç oyun tasarımcısı, efsaneyi yeniden hayata geçirmek için kolları sıvadı. Cinemaware yeniden kuruldu ve ilk oyun olarak 1986'da ortalığı yıkıp geçen ve hikayeyi başlatan ilk Cinemaware oyunu Defender of the Crown'ı seçtiler (Bence Commodore 64'e çıkmış en iyi oyundu). O zamanları hatırlayamayacak kadar genç olanlar için Defender of the Crown'ı küçük aksiyon sahneleri ile zenginleştirilmiş bir Risk olarak kısaca tanımlayabiliriz. Risk ne diyenler içinse Gizli Hedef adındaki masaüstü oyununu hatırlatalım.









Robin Hood'un hikayesini herkes bilir. Aslan Yürekli Richard, Haçlı Seferinin peşinden gidip esir düşmüş (bulgur senin neyine), kalpsiz ve zalim kardeşi John onun öldüğünü ilan edip tahta kurulmuştur. Yeşil kapişonlu Robin ve arkadaşları bu zulüm yönetiminin karşısındadır. Sherwood ormanına çekilirler, zenginden alıp fakire dağıtmaya başlarlar ve kısa sürede Nottingham şerifini karşılarında bulurlar. Bizim hikayemiz bu noktada başlıyor. Ama bu geri plan hikayesi dışında klasik Robin Hood hikayesi ile alakası yok.

Prens John, Lordları toplar ve krallığını ilan eder. Lord'lar buna karşı çıkarlar. John onları kılıçtan geçirmek ister ama dördü kaçmayı başarır ve kendi topraklarında ayaklanır. Bu sırada Robin ve saz arkadaşları Notthingham'ı ele geçirmiştir. Kaçan Lord'lardan Wilfred of Ivanhoe onlara katılır. Kaçan diğer üç Lord ve Robin hem kendi aralarında hem de Prens John ile savaşmaya başlar. İlk oyunun tersine istediğiniz bir Lord'u seçip farklı bölgelerden başlamak yok. Yani benim gibi hep Wolfric the Wild seçenler bu sefer kahramanımızı sadece düşman olarak görebilecek.



Robin Hood sıra tabanlı bir strateji. İngiltere haritasındaki 38 bölgeden birinde başlıyorsunuz. Rakipleriniz de oyunun başında birer bölgeye sahip. Hemen bir ordu kurarak diğer bölgeleri ele geçirmeye başlıyorsunuz. Her bölgenin aylık bir geliri var ve sıra size geldiğinde bu para ile yeni askerler alabiliyor, topraklarınızı savunmak için kaleler inşa edebiliyorsunuz. Başta boş topraklara saldırsak da bir noktadan sonra diğerleri ile savaşmak zorundayız. Oyunda tek bir orduya sahipsiniz. Yani sadece bir bölge ele geçirebiliyorsunuz. Diğer yandan sahip olduğunuz topraklarda da asker bırakmak zorundasınız ki başkası onları ele geçirmesin. Büyük bir ordu kurarak tek tek bölgeleri ele geçirebilirsiniz ama arkanızdan diğerleri gelip bölgeleri geri alacağı için işe yaramaz. Oyundaki başarınız tamamen bu dengeyi kurabilmenize bağlı. Hızla büyümek, hızla düşmeyi, ağır ve savunmacı olmak hep küçük kalıp sonunda yok olmayı getiriyor.

Size saldırıldığında veya siz saldırdığınızda savaş ekranına geçiyorsunuz. Ortaya bir parşömen açılıyor ve bu parşömen üzerinde ordularınızı piyonlar olarak görüyorsunuz. Eşzamanlı geçen çatışmada hangi birimin nereden saldıracağı emrini süratle vermek surundasınız. Belki Dynasty Warriors'ın yanında sözü edilecek bir savaş sahnesi değil ama aynı taş-kağıt-makas gibi basit ve zevkli, aynı zamanda oyundaki başarınız açısından hayati önemi olan bir oyuncuk bu.

Eğer saldırdığınız yerde bir kale varsa önce meşhur mancınık sahnesi geliyor. Kaleye taş ve Greek Fire yağdırarak zayıflatmaya çalışıyorsunuz.

Oyunun bu strateji bölümlerine ek olarak bu sefer daha da gelişmiş aksiyon bölümleri var. Bunlar turnuvalara katılmak, diğerlerinin kalelerini soymak ve yol kesip kervan soymak. Turnuvalar aynı







İlk oyundaki gibi. Önce atların yer alışını görüyorsunuz, daha sonra birincil görüşten rakibinizi atından alaşağı etmeye çalışıyorsunuz. Turnuvalarda ortaya ününüzü veya toprağınızı koyuyorsunuz. Kazanırsanız bunları alıyor, kaybederseniz veriyorsunuz.

Baskın basanındır

Oyundaki hoş yeniliklerden biri olan kervan baskınında Robin ormandaki bir ağacın dalları arasına saklanıyor. Altınızdan geçen atlı ve araba konvoyundakileri okla vurmaya çalışıyorsunuz. Vurduğunuz her adam size para kazandırıyor. Aşağıdan geçenlerde sizi oklayıp ağaçtan aşağı indirebiliyor. Ustalaşmak oldukça zor olan bu bölüm adam vurmaya alıştıkça keyifli hale geliyor.

Kale baskınlarında ise ilk oyundaki gibi düşman kalesi boyunca ilerleyip karşınıza çıkanları tek tek haklamanız gerekiyor. Verilen sürede sonuna kadar ilerleyebilirseniz yüklüce bir parayı sırtlayıp kaçıyorsunuz. Bazen de düşman kalesinden prenses kurtarmanız gerekiyor. O zaman yolun sonunda sizi evlilik bekliyor.

Sıra sizdeyken turnuva veya baskın yapmanız, ordunuzla bir bölgeye saldıramamanız anlamına geliyor. Yani ordunuzla bir yerleri ele geçirme şansınız yoksa, "bu turn savaşmasam daha iyi" diyorsanız özellikle baskınlarla kenara bir parça para koyarak ordunuzu güçlendirmeniz mümkün. Böylece hiç bir turnünüz boşa gitmiyor.



3 boyutlu Britanya

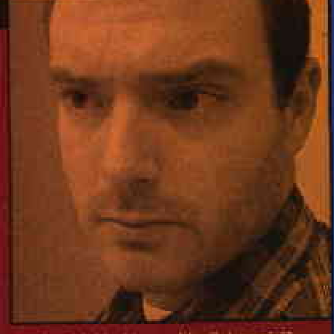
Oynanış her ne kadar aslına sadık kalınarak geliştirilmiş olsa da asıl gelişme grafik ve müziklerde. Robin Hood hayat bulduğu yeni platformun nimetlerini sonuna dek kullanıyor. Kale baskınlarındaki grafikler zaman zaman düşmanı unutup çevredeki detaya göz atmaya zorluyor sizi. Ayrıca İngiltere haritası da şık bir 3D görünüme sahip.

S&C: Lars Fuhrken-Batista

Cinemaware'i tekrar hayata döndüren Lars Fuhrken-Batista'ya efsanenin dönüşünü sorduk.

Tuğbek Cinemaware'i hayata döndürmeye ne zaman ve nasıl karar verdin?

Lars *Cinemaware 1991'de, ben koleje başlarken kapanmıştı. Benim için çok kötü bir haberdi, çünkü daima favori oyun firmam olmuştu. Sebebini pek de düşünmeden o haberleri saklamıştım. Aradan yıllar geçti. Activision'da çalışıyor, MechWarrior 2 ve Interstate '76 gibi oyunların tasarım ve prodüktörlüğünü yapıyordum. Ayrılmaya ve Cinemaware'i canlandırma rüyasının peşine düşmeye karar verdim. Bütün paramı ve cesaretimi topladım, bir çok insanı bu davaya katılmaya ve şirketin yeniden başlamasına yardımcı olmaya ikna ettim. O zamandan beri bütün çabamız yeni oyunların tasarımına başlamak ve Cinemaware ruhunu geri getirmek üzerine. Yani herşeyin Cinemaware'e duyulan tutku ile başladığını söyleyebilirsiniz... ki ben bunun hayatta bir şey yapmak için en iyi sebep olduğuna inanıyorum.*



Tuğbek Eski firma çalışanlarından hala aranızda olan veya görüştüğünüz var mı?

Lars *Orijinal takımdan, sürekli olarak bizimle çalışan kimse yok. Ama orijinal çalışanların bir çoğu ile temas halindeyiz. Sık sık onların fikirlerini alıyoruz ve çalışmalarımıza katkıları oluyor. Onlar içinde Cinemaware'in dönüşünü görmek muhteşem bir deneyim.*

Tuğbek Defender of The Crown'ın ardından bizi bekleyen klasik hangisi?

Lars *Hala bir dolu fikri değerlendiriyoruz ve bunların içinde tamamen yeni fikirler de var. Ama bir ara göklerde uçan bir roket adam görürseniz sakın şaşırmayın... ;)*

PS: Lars'ın bahsettiği roket adam Rocket Ranger olmasın sakın?!)

Ancak çok kullanışlı değil. Neyse ki ihtiyaç duyduğumuzda eski oyunun emektar 2D haritasına bir tuş ile geçebiliyorsunuz.

Oyunun 3D grafiklerine, bilgisayar ile hazırlanmış, çok güzel ve toplam 20 dakikalık videolar eşlik ediyor. Oyun içinde hikaye ilerledikçe yeni videolarla karşılaşıyorsunuz. Robin Hood'u orjinal Defender of the Crown'dan üstün kılan en önemli özellik bu videolar ve sıra aralarında karakterlerin yaptığı konuşmalar. Her ne kadar lineer olmayan bir strateji oyunu olsa da size bir hikayeyi takip ettiğiniz hissini gayet iyi veriyor. Karakterler arasındaki oldukça eğlenceli konuşmalar arasında kuşkusuz en iyileri Dominant Marian ile Light Robin arasındakiler. Nedense Erol Flynn'den bu yana adam gibi karizması olan bir tane Robin Hood göremedik.





Defender of the Crown'ın Midi müzikler kullandığını düşününce Robin Hood'un çok daha iyi müziklere sahip olacağını kestirmek çok da güç değil. DeffMute firması tarafından hazırlanan ve şimdiden gidip web sitelerinden dinleyebileceğiniz müzikler tek kelimeyle harika.

Yıllarca piyasaya çıkan her oyunu oynadıktan sonra yeni bir oyunun çıkması çok nadiren heyecan verici oluyor. Ama Robin Hood'un Beta'sını elimde tuttuğum an kalbimin nasıl attığını size anlatamam. Eminim ki oyun çıktığında eski Commodore'cular da aynı hisleri paylaşacak.





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

COLIN MCRAE RALLY 3.0

Hard left. Easy right... Krassshhh!!! ...Hard right?





Colin McRae ismini ralli sporuyla (rallinin bir spor olup olmadığını ayrı bir platformda tartışacağız) ilgilenen herkes bilir. Bu adam Formula'nın Schumacher'i gibi bir üne sahiptir. Şimdi sıkı durun. 26 Şubat'ta Sebastian Loeb, Richard Burns gibi ünlü isimlerle birlikte, Colin McRae de Türkiye'ye geliyor! Efendim? Şubat bitti mi? Tabii doğru. O zaman şöyle toparlayalım. Colin McRae geldi ve gitti sayın okurlar. Artık kaçırdıysanız, bu yazıyı daha dikkatli okuyacaksınız demektir; çünkü Colin McRae'nin son haliyle tanışmak (ve yarışmak) için son şansınız (anahtar kelime: son).

Güncel olaylarla ne kadar ilgili, bilgili ve alakalı olduğumuzu da belli ettikten sonra nihayet oyuna geçiş yapabiliriz. CMR serisi yayınlanmaya başladığından beri hep belirli bir konuyu ön plana çıkarmaya uğraşıyordu: Gerçekçilik hissi. Konsol sistemleri geliştikçe bu özellik üstünde daha iyi bir performans sergileyebilen Codemasters, PS2 ve Xbox versiyonlarıyla, CMR 3'te bu açıdan büyük bir başarı gösteriyor.



Aslında bu "başarı" konusunu tartışmaya açabiliriz. Oyun gerçekçilik teması üstüne kurulduğundan, araba modellemelerinden, araba fiziğine ve hasar sistemine kadar her konu büyük bir ciddiyet içeriyor. Bunlardan modelleme ve görsel bağlamda geliştirilen gerçekçilik gayet yerinde ve olması gereken bir yön, fakat arabaların fizik kurallarıyla olan tutumu oyuncuları rahatsız edebiliyor (beni etti en azından).

Amacınız bitiş noktasına en hızlı şekilde ulaşmak olduğundan, sürekli hız yapmak zorundasınız. Yalnız bir sorun var. Arabanız hızlandıkça, kontrol de elinizden o kadar çabuk kaçabiliyor. CMR serisi başından beri profesyonellere göre hazırlanmış kontroller içeriyor sanki. Bir viraja hızlı mı girdiniz? Arabanızın en az dört yerden hasar aldığını hemen anlayın. Tamam, hangi yarış oyununda viraja hızlı girerseniz arabanız dağılır, ama burada her türlü hareketinizde arabanız yalpalıyor. Her zaman dikkatli olmalı, pistin her karışını ezbere bilmelisiniz. Unutmadan şunu da belirteyim. Oyun enteresan bir şekilde direksiyon kontrolörüyle gayet iyi bir performans sergiliyor. Arabanızı daha zor kontrol edeceğinizi düşünürken, gerçek bir rallideymişsiniz havasına kapılıveriyorsunuz.

Gözünüzde ışıklar...

Kontroller belki zor, ama arabalar da bir o kadar muhteşem. Mitsubishi Lancer EVO VII, Subaru Impreza WRX, Ford Focus RS WRC 02, Citroen Xsara, Citroen Saxo, Ford Puma, Fiat Punto ve MG ZR seçebileceğiniz arabalar arasında. Seçemeyeceğiniz arabalar da yok değil. Oyunu mükemmel başarılarla bitirdiğinizde birkaç yeni araba da garajınıza ekleniyor.

Araba seçiminizi üstteki listeden yaptıktan sonra, oyunun modlarından birini seçerek McRae dünyasına adım atıyoruz. Geçen ay incelemesini yaptığımız (Fırat'ın yaptığı) WRC 2'nin aksine, sadece iki moddan birini seçebiliyorsunuz. Stages, adı üstünde bir mod. Yarışmak istediğiniz pisti seçiyor ve yarışmaya direkt başlayabiliyorsunuz. Championship ise oyunun asıl kısmı. Bu modda Colin

Bu gördüğünüz araba tam 14.000 poligondan oluşuyor.



Kokpit görüntüsü de mevcut.











Modifiye Focus gibisi yok.



McRae'yi kontrol ediyor ve üç yıllık kontratı doğrultusunda yarıştan yarışa sürüklüyorsunuz. Bir nevi kariyer modu olan bu şampiyonada aslında bir şampiyona yok. Toplam üç şampiyonaya katılıyorsunuz. Bu şampiyonalar da tam altı değişik ülkeye yayılmış durumda.

Şampiyona sistemi, iki aşamalı bir kuralı benimsemiş. Bir yarışa başlamadan önce, "Shakedown Day" isimli günü geçirmek zorundasınız. Bu gün aslında önünüzdeki yarışa hazırlanmak için kullanabileceğiniz tek fırsat. Öncelikle, arabanızın "tuning" yani uyum ayarını yapmanız gerekiyor. Aracınızın birçok yönüyle ilgilenebiliyorsunuz. Vites, şanzıman, jigle kelebeği, teker, cam, süspansiyon, kısaca ehliyet belgesi almaya çalışırken motor dersinde öğrendiğimiz birçok parçanın ayarını değiştirebiliyorsunuz. Bu ayarlarla oynarken dikkat edilmesi gereken konu, önünüzdeki pistte sizi nelerin beklediği. Karlı bir pistte bol süspansiyon ve kuru zemin tekerleği mantıklı olmaz mesela. Aksini iddia ediyorsunuz demek. O zaman Shakedown Day'in diğer güzelliğini denemenin vakti geldi demektir. "Telemetry" lakaplı bu özellik sayesinde, arabanıza yaptığınız ayarları deneyebiliyorsunuz. Bir pisti üç kez turlama şansınız var ve her deneme sürüşü sonunda son derece detaylı bir çizelge de önünüze sunuluyor. Bu sayede hangi ayarın ne şekilde bir performans sergilediğini görme şansını elde ediyorsunuz.

Ün kazandıracak yarışlar...

Son hızla ilerlerken önünüzdeki bariyerleri görmemek size pahalıya patlayacak. Hem de her açıdan. Yarışı kaybetme riskinizin yüzde çok oranında artmasının yanında, aracınızda belirli hasarlar meydana gelecek. Eğer çok hasar alırsanız oyunu orada bırakmanız emredilecek. Bir nevi Game Over. Az hasarla kurtarırsanız, bir sonraki yarışa hasarla başlamak istemeyeceğinizi düşünerek, Shakedown gününde arabanızın hasarını belirli paralar karşılığında



tamir ettirebiliyorsunuz. Arabanızın her yönünü tamir ettirmek zorunda değilsiniz üstelik. Gelecek yarışa hasarlı başlamak da bir opsiyon (neden böyle bir tutum sergilersiniz, orası beni alakadar etmez).

Hasar konusuna girişmişken, görsel alanda ne gibi enkaz görüntüleriyle karşılaşacağımıza da el atalım. Çoğu yarış oyununda olduğu gibi hasar görüntüleri basit girinti çıkıntılarla geçiştirilmemiş. Çok hızlısınız. Kimse sizi tutamaz; fakat o da ne? Önünüzdeki kayalık sizi durdurma görüsü taşıyor. Çarptınız. Hah işte o geride kalan grafik parçası sizin tamponunuz. Virajda frene basmadınız ve arabanız hafif bir dönüşle bariyerlere sağ kanattan bindirdi. Kopilotunuzun amaçsızca kapatmaya çalıştığı, ama bir türlü kapanmayan ezik görünümlü metal parçası da sizin kapınız.

Grafik detayları bunlarla sınırlı değil. Colin McRae 2'deki 2000 poligonluk araba modellemeleri, oyunun yeni versiyonunda 14000'e dayanmış bulunuyor. Yarışacağınız pistler Finlandiya, Amerika, Japonya, Yunanistan, İsveç, İspanya ve İngiltere'de bulunuyor. Pistlerine nerede olduğu sizi pek ilgilendirmiyor aslında. "Aaa ne güzel BigBen'i gördüm, Tokyo'nun artistik binalarına bakmaktan yolu göremedim" gibi uzun şaşırma cümleleri sarf edemiyorsunuz çünkü. Daha çok pistin hava durumu ve hava durumuyla yol ilişkisini algılamaya çabalıyorsunuz.

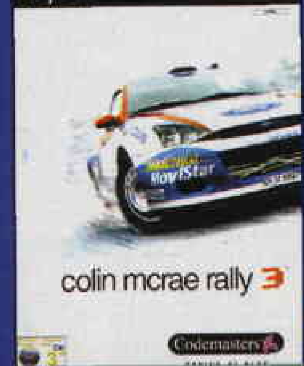
Siz bu işlemi sürdürürken yarışmacı arkadaşlarınız da güzel bir performans sergiliyor. Oyundaki yapay zekaya şapka çıkartmak lazım zaman zaman. Oyunu zorlaştırma suretiyle rakip araçlar inanılmaz kontrollü ilerlemiyorlar. Onlar da sizin gibi hatalar yapabiliyor ve yol kenarında devrilmiş vaziyette durabiliyorlar.

Ve müzik...

Yazıma az sonra son verecekken oyundaki müziklerin oyuna nasıl etkide bulunduğunu anlatma hevesindeyim. Efendim, fonda "dittiri dıjp düttürü hophip" şeklinde cereyan eden müziğin oyuna pek bir katkısı bulunmuyor, çünkü zaten yola bakmaktan müzikle ilgilenemiyorsunuz. Bunun yanında ses efektlerinde -ki bu da araçların motor sesleriyle sınırlı sayılır, kulağa hoş gelen bir tını hakim. Motor sesleri CMR 2'ye göre hayli geliştirilmiş.

CMR 3 ralli tutkunları için son derece iyi bir seçim. WRC 2 Extreme'den de, Rallisport Challenge'dan da iyi. Yine de amatör oyuncuları zorlayacak kontroller içermesi nedeniyle oyunun klasik olmasını engelliyorum ve gidiyorum.

son söz! "Ralli heyecanında ve gerçekçilikte son nokta!"



Bilgi İçin:	www.codemasters.com
Yapım:	Codemasters
Dağıtım:	Codemasters
Tür:	Yarış
Desteklenen:	2 oyuncu, Titreşim
Artılar:	Her yönde görülen gerçekçilik. Yapay zekadaki pırıltılar. Araba modellemelerindeki çaba ve yeterince uzun süren yarış heyecanı.
Eksiler:	Arabanızı kontrol edemeyeceksiniz ve sonunda bağırarak kontrolörü fırlatacaksınız. Ara ara görülen görüntü yavaşlamaları da tuz biber.
Alternatif:	WRC 2 Extreme, Rally Championship

LEVEL NOTU: 90

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr



SLY RACCOON

Bir platform oyunundan çok daha fazlası...

Bir rakundan ne beklersiniz ki... Koşmasını, ağaçlara tırmanmasını, fındık yemesini, uyumasını, kuyruğunu sallamasını, iç mimar olmasını (korkarım ki rakunlar hakkında çok fazla bilgim yok, korktum)... Bir rakundan hırsızlık yapmasını beklemek haksızlık olur. Peki ama, ya yaparsa? İşte o zaman... Tosun gibi bir Sly Raccoon olur.

Sly Cooper

Sly, hırsız bir ailede doğdu. Sly'ın ailesinin işiyse... Değerli taşlar çalmaktı. İşlerinde gerçekten de çok iyilerdi, ama bunun asıl sebebi, hırsızlığın nasıl yapıldığının detaylarıyla anlatıldığı, çok değerli ve antik Thievius Raccoonus kitabıydı. Bu kitap, Sly ve ailesinin hayatıyla aynı anlamı taşıyordu. Ama... Kitabın peşindeki bir çete, Sly'ın evine girip babasını alt ederek kitabı çaldı. Çete, kitabı parçalara ayırdı ve herbir parçasını ayrı bir yere sakladı. Sly, bu olaydan tam 10 yıl sonra kitabı, daha doğrusu aile onurunu geri almak için yola çıktı... Fırk... Yok, ağlamıyorum, sadece Burak soğan soyuyor... Fırkk...



PS2'de oldukça yeni olan Sucker Punch'ın geliştirdiği Sly Raccoon, olağan platform oyunlarının iki mil yukarısında, 76. Cadde'de, çok farklı bir yolda gidiyor. Sly Raccoon'da, bir platformdan diğerine zıplamaktan çok daha fazlasını yapıyorsunuz (mesela diğer platformdan birine atlıyorsu... Ehm). Bunun asıl nedeni de bir hırsızı kontrol etmeniz. Dolayısıyla, oyun boyunca rahatça ortalarda dolaşıp rahat rahat soğan soyamayacaksınız. İşlerinizi gizlilikle yapmak zorundasınız. Sly bu konuda eğitimli olduğu için birçok teknik biliyor. Mesela, Daire tuşuna basarsanız, pembe kıvılcımların çıktığı duvarlara sırtınızı verip adım adım ilerleyebiliyorsunuz. Bu, hem karşınızdakinin sizi farkedememesini, hem de normal şekilde geçemeyeceğiniz yerlerden geçebilmenizi sağlıyor. Tabii ki Sly Raccoon'daki gizlilik teması Metal Gear Solid'deki veya Thief'tekiyle aynı değil. Yani alarm çaldığı zaman bir anda onlarca adam sizi aramaya başlamıyor. Sadece, eğer gizlenmezseniz, ya radarların ya da maskeli bekçilerin (dev kunduzların veya diğerlerinin...) sizi yakalama olasılığı artıyor. Oyun boyunca en çok karşılaşacağınız şeylerden biri radarlar olacak. Radarlara bir defa yakalanırsanız, sadece ışıkları kırmızı (lazer) oluyor. Yani hak kaybetmiyorsunuz, ama bir defa daha yakalanırsanız, yakalandığınız anda Superfresh Pizza gibi pişiyorsunuz ve bir hakkınız gidiyor.



Gizlilik temasının Metal Gear Solid veya Thief'teki kadar ağır olmaması, Sly Raccoon'u, "İyi o zaman, gizlenmesem de olurmuş ya, heyo..." felsefesiyle oynayacağınız anlamına gelmiyor. Oyunun tamamını olmasa da yarısına yakın bir kısmını gizlenerek oynamak zorundasınız. Bunu yapmazsanız çok fazla uzağa gitmiş olamazsınız (hımm). Ayrıca Sheep, Dog and Wolf'taki gibi varillerin içine de gizlenebiliyorsunuz.



Sly Raccoon'da en çok kullanacağınız silah ise orak. Orakla hem kendinizi koruyabiliyor, hem de çevredeki dekorları (atmosferi mahvettim, fakat pişman değilim) kırabiliyorsunuz. Çevredeki objeleri kırarak içlerindeki altınları veya şişeleri alabiliyorsunuz. Hemen bu altınların ve şişelerin ne işe yaradıklarını açıklayayım. Elinizdeki altın sayısı 100'e ulaştığı zaman bir nal kazanıyorsunuz. Bu nal size, aynı hak içinde ikinci bir hak daha sağlıyor. Yani ilk aldığınız darbede hakkınızı kaybedip oyuna yeniden başlamak zorunda kalmıyorsunuz (unutmadan, eğer oyun içindeki rakun kafalarının yanında durup Üçgen tuşuna basarak fotoğrafınızı çektirirseniz, yandığınız zaman en son fotoğraf çektirdiğiniz yerden oyuna devam edebilirsiniz). Geleyim şişelere... Oyunun en ilginç yanlarından birisi de bu şişeler. Her aşamada toplamanız gereken belirli bir şişe sayısı var. Eğer istenilen sayı kadar şişe toplarsanız, o aşamadaki kasanın içinden bir ipucu çıkıyor (kasayı açma konusunda arkadaşınız size yardımcı oluyor, şifreyi o biliyor). Sly da bu ipuçlarını okuyarak yeni yetenekler kazanıyor. Mesela Fast Attack... Fast Attack, Üçgen tuşuna bastığınız zaman hızlıca ileriye atılıp aynı zamanda orağınızı savurduğunuz yeni bir hareket. Eğer şişeleri toplayıp ipucunu okumazsanız, Üçgen tuşuna bassanız bile bu hareketi yapamazsınız. Fakat, Fast Attack ipucunu bu inceleme yazısında okuduğunuza dair bir fotokopiyi, bir adet ehliyetle birlikte Sucker Punch'a fax'larsanız Fast Attack mod'u oyununuza eklenecektir.





Sly Raccoon'da, çevreyi kontrol etmek için kullanabileceğiniz zoom'lu bir dürbününüz de var. Dürbünü, genellikle, bölümdeki anahtarların nerede olduğunu görmek için kullanıyorsunuz. Zira haritalar epey geniş ve neyin nerede olduğunu seçmek zor. Bunun dışında, düşmanlarınızın durumunu kontrol etmek için de dürbünü kullanabilirsiniz. Şunu da yazalım: Oyundaki; zincir, ip ve merdivenlere tırmanabiliyorsunuz. Ayrıca orağınız yardımıyla kancalara tutunup (Daire) sallanarak, normalde ulaşamayacağınız yerlere ulaşabiliyorsunuz. Sly'ın yapabileceği hareket sayısı gerçekten de oldukça fazla.

Rakun Cooper

Sly Raccoon, bölüm içinde bölümlere ayrılmış bir oyun. Her bölümün bir girişi var. Bu girişlerden diğer bölümlere kapılar açılıyor. Her kapı da kendi içinde ayrı bir bölümü oluşturuyor. Alt bölümlerde gereken sayıda anahtarı toplayıp asıl bölümü tamamlamaya çalışıyorsunuz. Sly Raccoon'un diğer platform oyunlarından farklı olmasını sağlayan



son söz! *"Kesinlikle çok eğlenceli ve orijinal bir oyun. PS2'si olanların mutlak suretle alması gerekli!"*





etkenlerden biri de bölümlerin arasındaki kopukluk. Her bölümde diğerlerinde rastlamadığınız şeylere rastlıyorsunuz. Mesela ikinci bölümde, denizaltına atlayıp yengeçlerle savaşıp ortadaki anahtarı almaya çalışıyorsunuz. Bunun için kırk adet hazine sandığını yengeçlerin elinden kurtarmanız gerekiyor. Eğer bir yengeç, sandıklardan birini yuvasına kaçırırsa bölümü tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz. Kesinlikle çok eğlenceli!

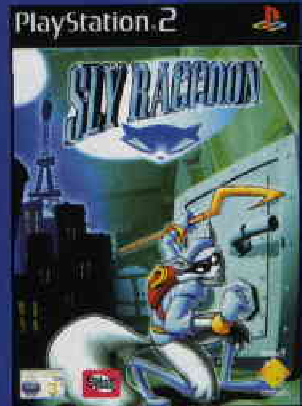
Sly Raccoon'un grafikleri tamamen çizgi-film tarzında... Sly dahil, karakterlerin tamamına 2D havası verilmiş. Çevre ise, Taz: Wanted'da olduğu gibi 2D havasında değil, ama bu çok daha iyi olmuş. Çünkü Sly Raccoon'da çevre grafikleri de kusursuz olmaya çok yakın (farklı bir teknik kullanılmış). Bunların yanında duman ve alev efektleri de oldukça hoş. Yapımcı Sucker Punch sesleri de es geçmemiş. Sesler, oyunun çizgi-film havasına uygun olarak eğlenceli ve renkli. Tabii müzikler de öyle...

Sonuç Cooper

Aslında, Sly Raccoon'un eksik yanlarını bulmak oldukça zor. Nereden bakarsanız bakın, karşımızdaki oyun çok kaliteli. Yine de oyunun ufak da olsa eksikleri var. Mesela, çok az farklı düşmanla karşılaşıyorsunuz. Oyunun ilk bir saatinde, dev kunduzlar ve maskeli bekçiler dışında, neredeyse hiçbir karaktere rastlamıyorsunuz. Oyunun bir diğer eksiği ise kamera. Hemen hemen her PS2 oyununda olduğu gibi, Sly Raccoon'da da kamera, karakterinizi tam olarak arkasından takip etmiyor. Bu da devamlı olarak Sağ D-pad'le veya tuşla kamerayı arkanıza almanızı gerektiriyor.

Bu ikisinin dışında oyunun eksiği yok. Sly Raccoon, PS2'deki en farklı ve en orjinal platform oyunu olarak karşımızda duruyor. Oyunun çizgi-film havasında olması sizi yanıltmasın. Her yaştan her Orc bu oyunu oynayabilir. Fırk... Burak, şu soğanı da soymaz mısın bi'? Fırkkk...





LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.suckerpunch.com
Yapım:	Sucker Punch
Dağıtım:	Sony
Tür:	Aksiyon
Desteklenen:	Dual Shock
Artılar:	Kaliteli ve çizgi-film havasındaki grafikler, heyecanlı ve ilginç oynanış
Eksiler:	Az sayıda düşman tipinin olması, kamera sorunu

LEVEL NOTU: 89







BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Çılgın bir şoför müsünüz?

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Çocukluğumdan beri pek de anlam veremediğim bir araba sevgisi var içimde. Ellerim direksiyonu kavradığı anda bütün hissiyatım, düşüncelerim ve vücudumun kimyası değişiyor. Gerçi çok dikkatli ve sinir edecek derecede, en ufak kurala bile riayet ederek araç kullanırım, fakat bazen ne oluyor bilmiyorum, kendimi kaybediyorum. Hani şu gece yarıları televizyonlarda zorunlu yayınlanan trafik eğitim programları var ya, hani normal bir sürücünün trafik canavarına dönüşme animasyonu var; Hah işte! Ben de bazen aynı transformasyonu geçiriyorum. İşte o zaman gaz pedalını döşemeye yapıştırıp başlıyorum makaslara girerek gözüme kestirdiğim rakibe nal toplatmaya. *Kötü örnek olduğumun farkındayım ama insan* içindeki ateşe engel olamıyor. Sadede geleyim, ilkokuldan beri araba kullanmama rağmen ilk ve tek kazamı altı yıl önce, ehliyetimi ilk aldığım gün yaptım.

Önümdeki araç aniden durdu, ben de frene basmama rağmen yola dökülmüş olan yağın da etkisiyle juiiijjjt şeklinde bir ses çıkartarak arabaya lömbörcütlemesine girdim. İşte o an yaşadığım hissi kelimelere dökebilmem mümkün değil. O çarpma etkisi, öndeki arabanın zıplaması, fırlayan parçalar ve en önemlisi o çıkan ses yok muydu, beni aldı götürdü başka diyarlara.

Maksimum adrenalin

Böyle bir anı bir daha yaşayacağımı zannetmiyorum. Fakat o gün yaşadığım şeye beni en fazla yaklaştıran oyundan bahsetmek istiyorum sizlere. Fast And The Furious, Speed ve Bad Boys gibi filmlerden esinlenilerek yapılan Burnout 2: Point Of Impact, benim gördüğüm en inanılmaz kaza deneyimlerini sunan yapım. Seçtiğiniz otomobil ile son hızda giderken, karşı yönden gelmekte olan 34 LVL 001 plakalı araca kafadan girdiğinizde takla atarak diğer araçlardan sekiyorsunuz. Aracınızın camları patlıyor, kırılan ve kopan parçalar etrafa dağılıyor, dingil kırılıyor ve lastik fırlıyor, tavan ise çöküyor. Temas anından itibaren yavaş çekimde görebildiğiniz bu kazalar sizi yarışta çok geri bırakıyorlar ama kesinlikle izlemeye değer görüntüler yaratıyorlar. İnanın bana, böyle bir araç deformasyon sistemi görmediniz. Kaza olayına geri döneceğiz, şimdi biraz oyunu tanıyalım.

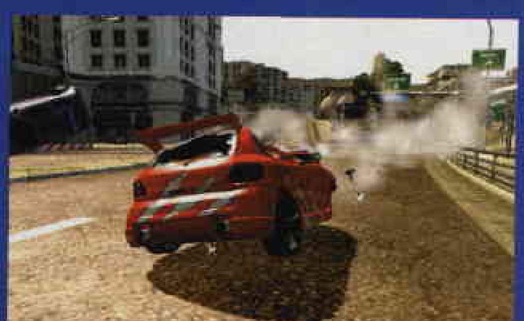
Arcade yarış kategorisine koyabileceğimiz Burnout 2' de, tıpkı Need For Speed serisinde de olduğu gibi akan trafikte ölümüne yarışıyorsunuz. Fakat şu haliyle, NFS'yi havada karada tokatlayacak *bir oyun olmuş. Çünkü hem aynı hız duygusunu fazlasıyla veriyor,* hem inanılmaz kazalar var, hem de araçlarda klima yerine NOS tüpleri standart aksesuar olmuş. Genelde otoban veya benzeri geniş yollarda yarışmanız ve trafik yoğunluğunun fazla olmasından dolayı da çok daha gerçekçi. Nitro kullanabilmek için yarış esnasında ekranın sol alt köşesinde bulunan boost barını doldurmanız gerekli. Bunun için de aracınızı yolda kaydırmanız, zıplatmanız, diğer arabaların yanından çarpmadan çok yakın geçmeniz veya karşı şeritten gitmeniz gerekiyor. Barınız tamamen dolduğu zaman R1'e basılı tutarak inanılmaz efektler eşliğinde koltuklarınıza yapışıyorsunuz. Kara Şimşek oyununda da olduğu gibi etraf bulanıklaşıyor ve *aracınız birden ileriye atılıyor. Bu noktadan itibaren etrafınızdaki* hareketler size çok yavaş gelmeye başlıyor. Bundan sonra çok dikkatli olmalısınız, çünkü ekranın en ucunda görünen bir objeye patlamak için bir saniyeden az bir süre yeterli olabiliyor. İşte bu durumda çarparsanız bir felakete yol açabiliyorsunuz. Çünkü arkadan gelenler de aynı karmaşanın içine giriyorlar. Bu arada rakipler de oldukça acımasızlar. Sizin taklalar attığınızı görmek için ellerinden gelen pisliği yapıyorlar.



Her şey güneşli bir pazar günü başladı.



Gökyüzü pırıl pırıl, yollar kaymak gibiydi.



Oysa kader ağlarını çoktan örmüştü.


Arabalar birer birer yan basmaya başlamıştı


Yollarda görülen manzaralar kanları donduruyordu.


Yüzlerce aile, milyonlarca dolar heba oluyordu.


Halbuki başta her şey ne kadar güzeldi.


Artık kestaneler çizilmiş ve mumlar dikilmişti.


Yani dawa kalmamıştı.

Maksimum hız

Options ekranında basit ayarlamaların yanı sıra hileler seçeneği de mevcut. Oyunun hileleri ise derginizin CheatStation bölümünde ücretsiz olarak verilmiştir :) Oyundaki şampiyonaları tekli veya iki kişilik seçeneklerle oynayabiliyorsunuz. Bu şampiyonalar genelde puan sistemine dayalı seri yarışlardan oluşuyorlar. Bu mod'da yeni araçları ve yeni mod'ları da açmanız mümkün oluyor. Oyuna başlamadan evvel bir rehber niteliğindeki Offensive Driving 101 bölümünü oynamanızı öneririm. Pursuit mod, aynı Need For Speed'deki Hot Pursuit'e benziyor ve güçlü bir polis arabasının başına geçip suçluları kovalıyorsunuz. Fakat bu kez önlerini kesip onları durdurmak yerine çarparak araçlarını parçalamayı hedefliyorsunuz ve bu, zannettiğiniz kadar da kolay değil. Crash mod'u ise tam benim gibi sadistlere göre. Oyun esnasında yaptığınız kazalar başarınızı etkilediği için ayrı bir kaza bölümü hazırlamışlar. Bu modda amaç, aracınızı olduğunca hızlandırıp kalabalık bir kavşağa bodoslamasına girmek ve maddi anlamda mümkün olduğunca fazla hasar verebilmek. Biraz şansa dayanan bu modda 25 milyon dolarlık zarar bile size az gelebilir. Doğru yere çarptığınız anda yavaş çekimde birkaç açıdan yarattığınız felaketi izleyebiliyorsunuz. Örneğin tıra çarpıyorsunuz, oradan havalanıp otobüslerin arasına giriyorsunuz. Bu sırada tırın kendisi bir sonraki araca, kasası da diğer şeritteki araçlara çarpıyor. Yine freni tutmayan ve olayı seyreden bir çok araç da başka yerlere çarpıyorlar. Yani ortalık şenlik yeri. Sesler ve katliam maksimum. İnanılmaz!

Gelelim detaylara... Oyunda Miami, Los Angeles, The Rocky Mountains ve New Mexico da dahil altı ABD bölgesi ve oynayacak 32 farklı yol var. Gizli polis aracı ve 1950 Hot-Rod'lar da dahil toplam 14 modifiyeli araçla oynayabiliyoruz. Oyunun online desteği olmamasına rağmen iki kişiyle oynamak çok eğlenceli. PS2, GC ve XB platformlarına çıkan oyunun PC'lere geleceğini zannetmiyorum.

Maksimum hasar

Burnout 2 kolay başlıyor ama ilerledikçe zorlaşıyor. Eğer ardarda üç kaza yaparsanız işiniz yaş demektir, sadece NOS sizi kurtarabilir. Bu durumda boost için daha fazla riske girmek zorunda kalıyor ve haliyle de daha fazla kaza yapıyorsunuz. Diğer araçlar güzel bir çizgide gidiyorlar ve siz sıkıştırmazsanız çok az kaza yapıyorlar. Döneceğiniz yerleri ise araçlarınızın sinyalleri gösteriyor. Titreşim desteği sayesinde aracınızın asfaltı kavradığını hissedebiliyorsunuz.

Oyundaki ışıklandırma ve yansıma efektleri nefes kesici. Kazalardaki detaylar olağanüstü. En küçük ezilklik, çizik, kırık parça ve göçükler bile ustaca çalışılmış. Kar, yağmur ve sis gibi gerçek hava koşulları oyuna iyi entegre edilmiş. Müzikler de oyuna çok güzel uymuş. Özellikle burnout yaptığınız zaman yoğunlaşan müzik harika. Zaten oyunun Dolby Pro Logic 2 desteği mevcut. Arabaların ses efektleri de çok iyi. Kişisel önerim mutlaka bu oyunu satın almanız yönünde. Bye&Smile...

Console Master İpuçları

► *Yarışa hızlı başlamak için frene basılı tutarken gaza da basın. Geri sayımda bir saniye kala elinizi frenden çekin ve tozu dumana katarak kalkışınızı gerçekleştirin.*

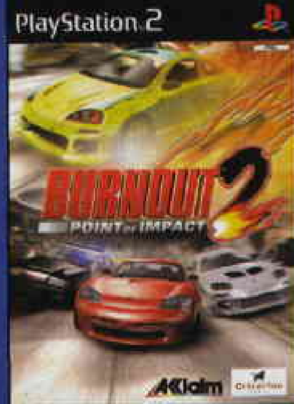
► *Şampiyonada her yarışın ardından oyun otomatik olarak kaydedilir. Seri yarışları kayıpsız tamamlayabilmek için kaybettiğiniz yarışın ardından hemen konsolunuza reset atmalısınız. Böylece konsolunuzu yeniden açtığınızda serinin son yarışını tekrar oynayabilirsiniz.*

► *Sıkı yarışları kazanmak için bol bol boost kullanmalısınız. Boost barınızı doldurmak için gerekenleri yapmanın yanı sıra, aracınızı iyi kaydırabilmeniz yarışı birinci bitirmenizi sağlar. Bunun için sert virajlara girerken aracınızı yatırıp gaza basılıyken kayma başlayana kadar frene çok hızlıca basıp basıp çekmelisiniz, çünkü el freniniz yok.*

► *Boost kullandığınızda elinizi tuştan hiç kaldırmadan ve kaza yapmadan barı boşaltırsanız, ödül olarak yarıdan fazla dolu bara sahip olacaksınız. Bu esnada geri kalanını dolduracak kadar atraksiyon yaparsanız ara vermeden boost yapabilirsiniz.*

► *Crash mod'unun hemen başlangıcında R1'e basıp boost alın. Hemen ardından tekrar R1'e basarak ekstra boost alabilir ve kavşağı daha rahat dağıtabilirsiniz.*

son söz! "Soru sormayın, bu oyunu alın! Çok eğleneceksiniz."



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin:	www.burnout2.com
Yapım:	Criterion Studios
Dağıtım:	Acclaim
Tür:	Yarış
Desteklenen:	Dual analog controller, direksiyon, memory card, 2 Oyuncu
Artılar:	Hız hissini NFS'den daha iyi verebilen tek oyun Burnout 2
Eksiler:	Kamera açıları yetersiz ve kullanışsız. Çoğu zaman yolu göremiyorsunuz

LEVEL NOTU: 91



HAVEN
CALL OF THE KING

Her şey rüya olarak başladı, fakat gerçek oldu...

İnceleyen: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

son söz! *"Ortalamanın üzerinde bir platform oyunu, fakat kesinlikle mükemmel olmaktan uzak."*

Haven ile ilgili ilk söylemek istediğim şey fikir babasının pisboğazın teki olduğudur. Adam öyle bir oyun yapmalıyım ki içinde her şey olsun gibi salakça bir mantıkla yola çıkmış. Gıda sektöründe böyle karışımların pek azı bulaşık suyundan daha lezzetli olur bilirsiniz. Peki bakalım bu projeyi hayata geçirenler doğru tadı tutturabilmişler mi?

Yok yok, hayata geçirenler de kendilerinde değiller, oyunun çıkış parolası "herkes için her şey" olmuş. Yani herkes bu oyunda kendinden bir şeyler bulacak ve keyifle oynayacakmış. Bana kalırsa aklı başında birisi bu parola ile oyun çıkartmaz.

Oyunda ilk sinir olduğum noktayı anlatayım, oyunun başında ara demoları geçemediğim için sıktım sıyrıldı, inceleme olmasaydı direk bırakıyordum. Anti-aliasing problemi de hemen göze çarpıyordu. Oyunu yapan delileri çok merak ederseniz Extras bölümünden izleyebilirsiniz. Bu arada, Haven: Call of the King, Crash Bandicoot'u da 128-bit boyutuna taşıyan firmadan çıkıyor.

Yağ neden yağlıdır?

Oyunun adı, aynı zamanda ana karakterimizin de adı oluyor. Haven, nüfusun geri kalanı gibi Vetch adındaki kötü bir lordun diktası altında zorla çalıştırılıyor. Lord Vetch kölelerinin kendisine bağlı kalması için onlara ölümcül bir virüs enjekte ediyor ve sadece çalıştıkları zaman antidot almalarına izin veriyor. Lord Vetch' in aklı fikri Golden Voice adındaki dev altın çanda. Çünkü eğer bu çan kullanılırsa, eski iyi kalpli kral Athellion geri dönecekti. Buna karşılık Vetch şanslıydı çünkü komutasındaki askerler bu çanı çok iyi koruyorlardı. Ama Haven, uzun zamandır unutulmuş bir kral, mistik bir zil ve Vetch'in sonunu hazırlayacak büyülerin rüyasını görüyordu. İşte oyunda bizim amacımız da Haven' in rüyasını gerçeğe dönüştürmek. Bunun için Sighs dağına çıkıp tepedeki çanı çalacak ve kralı çağıracağız. Tabii yanımızda uçan konservemizle beraber.

Haven'da aksiyon hiç bitmiyor, basınç düşmüyor, eksilmiyor. Aynı Shell Rotella 20-50 gibi, kaptan bu bizim yağımız değil mi? Oyuna platform diye başlıyor, ardından kendinizi yarışların, hava savaşlarının, uzay patlamalarının ve arena karşılaşmalarının ortasında buluyorsunuz. Daha da ilginci oyun boyunca loading yazısını sadece bir kere görüyor olmanız. Geçişler çok iyi.

Rengarenk bölümlere sahip olan Haven'da oynanış Dragon's Lair'e benziyor. Yani ani reflekslerimiz ve iyi zamanlamanız yoksa kendinizi yerle yeksan bulabilirsiniz. Daha oyunun başında mağaradan kafanıza düşen kayalardan kaçmaya başlayacaksınız ve oyunun sonuna kadar da tehlikeden uzak kalmayacaksınız. Oyunun zor olmasına rağmen size sınırsız hak ve yakın kontrol noktaları sunması çıldırmanızı engelliyor. Eğer Jak & Daxter veya Ratchet & Clank ile deneyiminiz varsa, bu oyunda da sorun yaşamayacaksınız demektir. Tek problem silahınızda; o aptal yoyonun hem menzili kısa, hem de nişan almak imkansız. Attığınız bombalar ise rakipten çok size zarar veriyor. Ya sabır oluyorsunuz.

Ekmeğe sürerken gıcırdamasın diye!

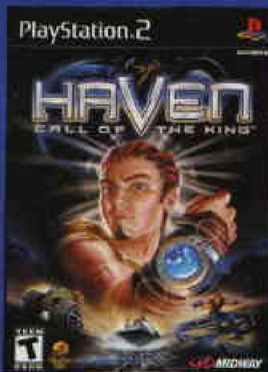
Uzun sürecek bölümlerde sıkılma durumu olmasın diye değişik araçlar eklemişler. Jet Pack, planör, uçak, hız botu, Quad Racer ve hoverplane gibi araçları kullanmak çok kolay. Böylelikle ortalığı daha rahat keşfedebiliyor, icabında havada karada kralını tanımıyorsunuz.

Grafik olarak fena gözükmeyen oyun sesler de işin içine girince etkileyici olmaktan çok uzaklaşıyor. Sadece profesyonel ses sanatçılarının konuşması olayı biraz toparlamış. Ses efektleri ve çoğu bölümün müzikleri geçiştirilmiş, fakat bazı bölümlerdeki müzikler süper.

Genel olarak Haven ortalama bir platform oyununun biraz üzerinde. Herkes için her şeyi barındırmadığı da gün gibi aşikar. Yani bana sıradan geldi ama satış fiyatı biraz düşük, siz bilirsiniz artık. Bye&Smile...





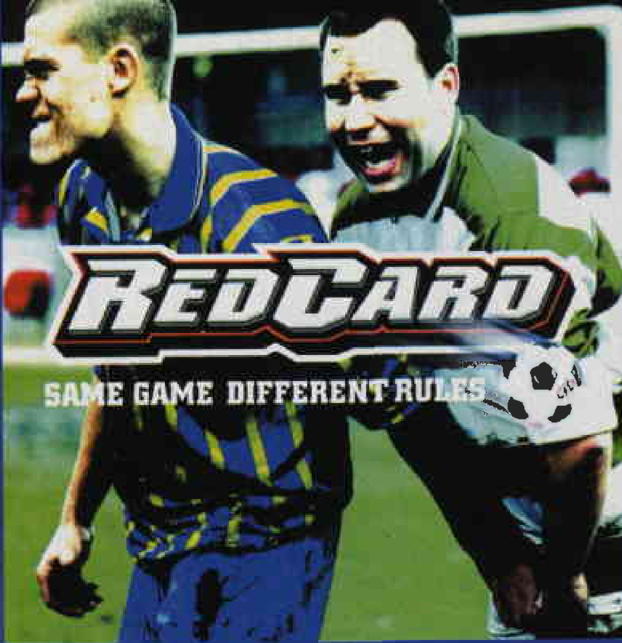


Bilgi İçin: www.t-tales.com
Yapım: Travellers Tales
Dağıtım: Acclaim

Tür: 3D Platform
Desteklenen: Dual analog controller, memory card,1 oyuncu

Artılar: Yükleme diye bir olgu yok, geçişler çok iyi.
Eksiler: Ses efektleri ve işe yaramayan silahınız yoyo

LEVEL NOTU: 70




Bu uyurgezere alışmaya başlasanız iyi olur.

Bir şey yok, devam!!!

İnceleyen: MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Futbol mu yoksa Bushido mu? Siz karar verin.

Haberini yaptığım günden beri merakla bekliyordum Red Card Soccer 2003'ü. Böyle bir fantastik futbol oyunu görememiştim. Üstelik daha önce hiç yapılmamışı yaptıklarını iddia ediyorlardı, aklımda neler neler canlandı. Sinirlendiğim pozisyonda hakeme sille tokat girebilecek, gerekirse yakaladığım taraftarı takım arkadaşlarımla beraber paralayabilecektim. Veya kendi taraftarımdan aldığım sopalarla rakip takımın oyuncularına beyzbol bile öğretebilirdim. Oyunun fantastik hareketleri olan sağlam bir oynanışa sahip olmasını bekliyordum. Peki ne umdum, ne buldum?

Dannn! Oyun yapıyorum diyerek kandırdılar!!!

RedCard Soccer gerçekten de şiddet içeren bir futbol oyunu, fakat şiddetin hedefi şaşmış. Yani ben Midway gibi Mortal Kombat'ı yapmış bir firmadan, böyle kafaların kolların havada uçuştuğu birşey bekliyordum. Topu topu rakip futbolculara yapabildiğiniz üç, bilemedin beş tane esaslı sakatlama hareketi var o kadar. Fantastik sayılabilecek hareketler de pek öyle matah sayılmaz hani. Süper şut enerjinizi doldurup bomba goller atabilirsiniz ama o da yapması biraz meşakkatli bir hareket. Kısa bir süre arkanızdan alevler çıkartarak depar da atabiliyorsunuz. Bunun dışında düşündüğüm gibi inanılmaz olaylar cereyan etmiyor.

Oyunun açılış demosu fena sayılmaz, Shaolin Soccer filminden alıntı olduğu çok belli bir sahne var, adam topa bir vuruyor, top giderken altındaki çimleri de yerinden söküyor. Çok hoş ama dedim ya, kopya. RedCard Soccer 2003' de 32 ulusal takım ve Japon stadyumları mevcut. Uzuuuuuun bir yüklemenin ardından maça başlamaya hazırım artık. Ne işe yaradığı bilinmeyen hakemin kıyafetlerine de anlam veremiyorum, sanki halı sahanın bekçisi maç yönetiyormuş gibi duruyor. Stad tasarımı iyi, ekranımda da boştaki adamlarımı görebilmem için haritam var. Fakat pek işe yaramıyor çünkü yapay zeka çok bencil, ne kimseyi boşa kaçırıyor, ne de hareket ettiriyor. Adamlarım "-aaaa, bak top oynuyooo" edasıyla beni izliyorlar. Bu sırada birisi bana pata küte giriyor ve topu alıp oyunda gördüğüm ilk golü atıyor. Gol sevinçlerine diyecek yok, çok güzel. Böyle havai fişekler falan atılıyor, şaşalı durumlar var; "way, Michael Jackson mı geldi ?" falan oldum. Bu arada gol yemeye pek de alışık olmayan bendeniz hemen bir teknik aradım ve buldum. Ayarlardan hakem sertliğini en yükseğe getirip faul yapmadan oynamaya başladım. Böylece dokunamadıklarında gidip gol attım, dokunduklarında da serbest vuruş ve penaltılardan olayı bitirdim. Sonuçta en kısa maçta skor 8-1 oldu. Kaleciler de fazlasıyla salak olduğundan skora katkıları olmadı değil.

Dannn! Reklamlara çıkartıp "Rüştü" dedirttiler!!!

Oynanışın pek zor olduğu söylenemez. Alışılagelmiş kontroller ile daha önce bir futbol oyunu oynadıysanız, bu oyunu da rahatlıkla oynayabilirsiniz, tabii biraz alıştırma gerekecektir. Adamınız garip şekilde ayağındaki topa yapışıyor, fakat boşta kalan topu almak için çizmediğiniz daire kalmıyor. Yapay zeka çok garip vuruşlar ve goller atıyor, yani biraz alay eder gibi, o yüzden kendinizi psikolojik yıkıma hazırlayın. R2 ve L2 tuşlarını kullanarak turbo hareketlerini yapabilirsiniz. Her futbol oyununda tercih ettiğim tele-cam kamerasında ise büyük problemler var, kamera topu unutuyor bazen, ancak topsuz alanlardaki foulleri izleyebiliyosunuz. Toplu alanda yediğiniz goller için de replay'leri izleyebilirsiniz :)

Oyunda World Conquest, finaller ve değişik turnuva seçenekleri var. Tek CD'de gelen RedCard ne simülasyon, ne de arcade olamıyor. Futbolcular kaplama fukarası, yüzlerinde animasyon yok, seyirciler rezalet. Maçı anlatan yorumcular ise aksiyonu çok iyi takip ediyorlar ve yerine göre şakalar bile yapıyorlar. Alkış, bağırma, topa vurulma gibi çevresel sesler de iyi çalışılmış. Müzik eh işte, ama en azından rahatsız etmiyor.

Dannn! İnsanları utanmadan şiddete yöneltiyorlar!

Midway baba, Redcard 2003 ile her geçen gün yitip giden karizmasından biraz daha kaybedecek. Bu tahammül edilmesi zor oyunun XBox ve GameCube versiyonları olduğunu da hatırlatıp önerime geçiyorum: PES 2 oynayın.
Bye&Smile...

son söz! *"Kayda değer bir özelliği bulunmayan bu oyundan şiddetle sakınınız."*



İyi bir futbolcu...



Kötü futbolcu ama başarılı bir oyuncu:)



Bilgi İçin: http://redcard.midway.com
Yapım: Midway
Dağıtım: Midway

Tür: Futbol
Desteklenen: Dual analog controller, memory card, 2 oyuncu

Artılar: Fantastik futbol türündeki yeni tek oyun
Eksiler: Hangi birini sayayım?

LEVEL NOTU: 37

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

My name is Bond... James Bond... James Bond 007,92...

son söz! *"Silahlar dışında ilginizi çekecek pek bir şey yok. Sıradan bir FPS..."*





Neden filmlerin oyunları iyi olmaz? Bunu herkes biliyor. Herkes, film oyunlarının sadece, ama sadece daha fazla para kazanmak için yapıldığını biliyor. O zaman soruyu değiştireyim: Diğer oyun yapımcıları bu işi para kazanmak için yapmıyorlar mı? Tabii ki... Bir iş yapıyorsanız, bundan para kazanmak istersiniz, ama film oyunlarının yapımcılarıyla diğer yapımcılar arasında bir fark var: Diğer yapımcılar yaptıkları işi seviyorlar. Yine de genelleme yapmak yanlış olur. "Diğerleri"nin içinden de, bu işi sadece para için yapanlar çıkıyor. Peki... James Bond hangi kategoriye giriyor: Soru İşareti.

3, 2, 1...

Oyuna, bir sniper silahıyla helikopterde başlıyorsunuz. Yapmanız gereken şey esas kızı kovalayan arabaları vurmak. Arabaları saf dışı bıraktıktan sonra da kızın arabasına atlayıp kaçmaya başlıyorsunuz. Tabii ki arabayı siz kullanıyorsunuz. Bu tip aksiyon sahnelerine sık sık yer verilmiş (ikinci yol).

Nightfire'ın en can sıkıcı yanı, çizgisel olması. Oyunda size, neredeyse hiç serbestlik tanınmamış. Farklı bir yere gitmek istediğinizde bile buna izin verilmiyor. Sadece, kurgulanmış, ne olacağını tahmin edebildiğiniz ve hiçbir etkileyiciliği olmayan sahneleri oynamakla yetiniyorsunuz. Tabii ki oyunların bir sınırı olmak zorunda, ama Nightfire'daki sınır çok bunaltıcı.

Nightfire'ın bir diğer sorunuysa yapay zeka. Düşmanlar, 007 Agent'da, yani en zor derecede bile çok aptalca hareket ediyor. Birine çok yaklaştığınızda şaşırıyor ve Irak, İrlanda gibi farklı farklı yerlere ateş ediyor. Buna rağmen uzak çatışmalardaki yapay zeka hiç fena sayılmaz. Bu gibi durumlarda düşmanlar kolonların veya duvarların arkasına gizleniyor. Oyunun son eksiğiyse detayların es geçilmiş olması. Oyunun bir bölümünde bir partiye katılıyorsunuz. Çevrenize baktığınızda, orada sadece iki farklı karakter olduğunu, ama bunların Kopya Koyun Dolly gibi kopyalandığını farkediyorsunuz. Bu sayede partide yirmi-otuz kişi olduğunu sanıyorsunuz. Unutmadan... Tahta bir kapıya roket attığınızda olduğu gibi yerinde kalması da epey ilginç.

1, 2, 3...

Buraya kadar okuduklarınız, Nightfire'ın eksik ve can sıkıcı yanlarıydı. Bu affedilmez hatalara karşın, James Bond'un artı yanları da var ve bunlar, Nightfire'ın en azından ortalama bir oyun olmasını sağlıyor. İlk olarak, oyunun grafikleri oldukça iyi. Dış ortamların tasarımı etkileyici, hava efektleri gerçekçi ve kaplamalar detaylı. İç ortamlarsa dışarısı kadar olmasa da fena sayılmaz. Yine de karakter modellemeleri daha iyi olabilirdi.

... Ve tabii ki silahlar. Doğal olarak, Nightfire'ın diğer FPS'lerden ayrıldığı yer de burası. Oyunda, James Bond filmlerindeki ilginç silahları ve cihazları kullanabiliyorsunuz. Bunların arasında, lazerli saat, elektirikli anahtarlık ve kamera çakmak yer alıyor. Bunlar olmadan, oyunun bazı yerlerini geçemiyorsunuz. Mesela lazerli saatle elektronik kapıları açabiliyorsunuz. Oyunda aynı zamanda, hemen hemen her FPS'de olan silahları da kullanabiliyorsunuz (tabanca, sniper silahı, roket, taramalı vs.)

Ve...

Nightfire'ı, diğer FPS'lerden farklı yapan tek şey silahları. Bunların dışında oyundan çok fazla bir şey beklemeyin. Devamlı karşınıza çıkanları vurmak ne kadar eğlenceli olabilirse, Nightfire da o kadar eğlenceli. Eğer bundan sıkılmazsanız, Nightfire'ı oynayabilirsiniz.



Bilgi İçin: www.eurocom.co.uk
Yapım: Eurocom Entertainment
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Aksiyon
Desteklenen: Dual Shock

Artılar: Güzel grafikler ve animasyonlar, ilginç silahlar, multiplayer mod'u.
Eksiler: Çizgisel ve sıkıcı oynanış, yapay zeka, eğlenceli hatalar.
Alternatif: Red Faction II, Medal of Honor: Frontline

LEVEL NOTU: 70



STAR WARS
BOUNTY HUNTER

Uzay boşluğunda, aşağıdan yukarıya doğru bir yazı akarmış...

İnceleyen: Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Şu bir gerçek ki, ne Lucasarts, ne de Star Wars fanatikleri, PS2'deki Star Wars oyunlarından beklediklerini alamadı. Buna rağmen Lucasarts'ın hâla bu konuda ısrar etmesi ilginç. Diğer ankete geçelim. 100 kişiye sorduk ve hiçbir cevap alamadığımız gibi bir de linç edildik: Bounty Hunter, Lucasarts'ın PS2'deki Star Wars serisi için bir istisna mı?

Giriş...

Bounty Hunter'da, The Phantom Menace'dan sonraki olaylar konu alınıyor ve Jango Fett'in Clone Army'ye nasıl katıldığı anlatılıyor. Oyunda kontrol ettiğiniz karakter de Jango Fett.

Bounty Hunter, Star Wars evreninde geçen ve üçüncü kişi kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu.

Oyunda; el bombası, lav, sniper, roket, lazer gibi olağan silahların yanında, lazer kırbacı gibi ilginç silahlar da kullanıyorsunuz. Bunların dışında oyunun en ilgi çekici ve farklı teçhizatı ise Jetpack. Jetpack sayesinde havada uçabiliyorsunuz. Ama bunun için sınırlı bir zamana sahipsiniz. Havada en fazla beş saniye asılı kalabiliyorsunuz. Zaten jetpack'in asıl amacı da *havada asılı kalmak değil*, normalde ulaşamayacağınız yerlere ulaşmak. Ayrıca jetpack'i, ortalığın karıştığı anlarda kaçmak için de kullanabilirsiniz.

Bounty Hunter'da 100'den fazla çeşitte düşmanla savaşacaksınız. Bunların arasında, Star Wars serilerindeki yaratıklar ve Droid'ler bulunuyor. Düşman demişken... Oyundaki düşmanların yapay zekâları için olumlu konuşmak zor. Tamamı çok anlamsız hareket ediyor ve ne olursa olsun kaçmıyor, veya saklanmıyor. Dolayısıyla onları çok rahatlıkla öldürebiliyorsunuz. Zaten pek güçlü de değiller. Onlarca düşmanın olduğu bir yere düşseniz bile, enerji bile kaybetmeden hepsini öldürerek oradan çıkabiliyorsunuz.

Gelişme...

Bounty Hunter, çok sıkıcı ve *monoton* ilerleyen bir oyun. Arada topladığınız bir-iki yeni silahı ve anlamsız Boss'ları saymazsak, oyunun devamlılığını sağlayacak hiçbir şey yok. Saatler boyunca, karşınıza çıkan yapay zekâsız düşmanları vurmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Tabii ki oyunun ilk dakikalarında işler biraz daha iyi gidiyor. Jetpack'le uçmak, L2'yle yerlerde yuvarlanmak ve Star Wars evreninde dolaşmak, bir yere kadar sizi eğlendirebiliyor. Ama bundan sonrası için iyimser konuşmak neredeyse imkânsız.



Bu arada bahsetmeden geçmeyelim. Oyunun adı Bounty Hunter. Yani siz bir Bounty (ödül diyelim) avcısısınız. Oyunda R1 tuşuyla çevreyi tarayabiliyorsunuz ve eğer, çevrede Bounty başında ödül olan bir düşman varsa tespit edebiliyorsunuz. Onu öldürdüğünüz zaman da ödülünüzü alıyorsunuz. Bu ödüller, oyun sonunda ekstra bölümlerin açılmasını sağlıyor.

Sonuç...

Grafikler için en fazla vasat diyebilirim. Kullanılan renkler genelde kahverengi ağırlıklı. Star Wars evreni fena yansıtılmamış. Karakterinizin modellemesi iyi, ama düşmanlar için aynı şey geçerli değil. Ve kaplamalar da çok detaylı değil.

Sonuçta, Lucasarts'ın son Star Wars denemesi de vasat *bir oyun olmaktan ileriye gidemiyor.* Bounty Hunter, Star Wars fanatiklerinin ilgisini çekebilir, ama onların bile iki saatten daha fazla dayanabileceklerini sanmıyorum.

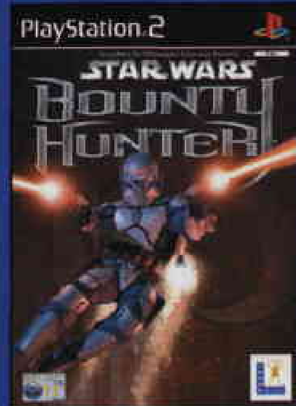
son söz! *"Ah Lucasarts vah Lucasarts! Bu kadar Star Wars oyunu yaparsan olacağı budur! Alabildiğine sıkıcı ve olabildiğince monoton bir aksiyon oyunu."*











Bilgi İçin:	www.lucasarts.com
Yapım:	Lucasarts
Dağıtım:	Lucasarts
Tür:	Aksiyon
Desteklenen:	Dual Shock
Artılar:	İlginç konu, az da olsa ilginç silahlar, Star Wars fanatikleri için tanıdık simalar.
Eksiler:	Basit grafikler, basit oynanış, aptal yapay zekâ, devamlı tekrar eden sesler, kamera.

LEVEL NOTU: 66

strateji ustası C&C Generals

Eser Güven | eser@level.com.tr

Öncelikle geçen ay yazdığım yazı hakkında tahmin etmediğim kadar çok destek aldığımı belirteyim. Yazıya tepkilerin birkaç maille sınırlı kalacağını düşünmüştüm (gönderilen maillerin çok büyük bir çoğunluğu oyun çözümleriyle ilgili oluyor çünkü) ama görüyorum ki sanki bu konunun açılması bekleniyormuş. Özellikle birkaç mailde oyunların konusuna, türüne vs. bakmadan, sanki meziyetmiş gibi bir an önce bir sürü oyun bitirmeye çalışanlara karşı sert bir tepki olduğunu gördüm. Hatta bir mailde bu kişilere karşı dergi olarak da ciddi bir tavır almak gerektiğini, ama bunu yapmanın yine de Level dergisine zarar verebileceğini söyleyen bir arkadaş vardı.

Aslında bildiğiniz gibi dergide bu konuyu savunan tek kişi ben değilim. Mesela Berker'in bazı maillere verdiği cevapları (örneğin Kasım 2002'deki Hangi İşimiz Doğru Ki? başlıklı cevabı), birkaç aydır devam eden 'Ne Oynadığınızı Bilin' başlıklı köşe vs. bu bilinci okurlara kazandırmak için yapılan çabanın birer örneği. Ama siz de biliyorsunuz ki bu sorunun kaynağında korsan oyunlar gibi ülkemizde önüne geçmenin çok zor olduğu bir hata var. Bu hataya bir çözüm bulunmadığı sürece, oyuncuların seçici olmalarına gerek kalmadan pazara gidip ellerinde her türden 3-5 oyunla dönmelerine de çözüm bulmak mümkün olmaz elbette. Hepimizin bildiği bir gerçek var: insanoğlu açgözlüdür. Bilgisayar oyuncuları ise biraz daha açgözlü diyebiliriz. Konusunu anlamasa, bırakın konuyu diyalogları anlamasa bile 'ben savaşa dövüşe Baldur's Gate'i bitirdim' diyenleri tanıyorum örneğin. Neymiş, elinden hiçbir oyun kurtulamazmış. Bana göre bir oyunu büyük bir zevk alarak suyunu çıkarana kadar oynayan kişi, 10 oyun bitirmiş bir kişiden daha çok şey kazanmıştır. Sonuçta bu işe sadece eğlence gözüyle bakmak yanlış olur, o oyunları oynamak için çok değerli 'zamanınızı' harcadığınızı kesinlikle unutmayın.

* * *

Ne kadar da sıkıcı bir giriş yazısı oldu değil mi? O zaman bu kadar sıkıcılık yeter. Zaten tahminim doğru çıkarsa yine mailler yoluyla bilgi alışverişi yapacağız sizlerle. Aslında bu ay bu yazıları yazabilmem mucize oldu diyebiliriz. Araya bayram tatili girdiği için zar zor oynayabildiğim Generals'i bir kenara bırakırsak, ısındığı zaman kendiliğinden kapanan ve tekrar çalışması için üzerinden saatler geçmesi gereken yedek monitörüm sayesinde oyun oynayıp, yazabilmem için günde sadece 2-3 saate mahkum oldum. Bir de bunun üzerine Şubat ayının 28 çekmesi ve yazıların her zamankinden önce teslim edilmesi gerektiğini eklersek ne kadar ciddi bir panik yaşadığımı tahmin edebilirsiniz sanırım :) Neyse ki zor da olsa bu ayı da atlattık. Eğer beklediğim oyunlar çıkarsa, gelecek aylarda müthiş yazılarda birlikte olacağız. Farewell diyor ve gidiyorum.

Bir real-time strateji oyunu için açıklama yazmak gerektiğinde kullanılan üç farklı yol vardır. Bunlardan ilki geçtiğimiz aylarda Jesuskane'in Total War yazısında gördüğünüz gibi düz yazı şeklinde, oyun hakkında olabildiğince çok bilgi ve kısa kısa stratejiler vermeye çalışmaktır. İkincisi eğer oyun bölümlerden oluşuyorsa teker teker bu bölümleri anlatmak ve bunlarla ilgili kısa stratejiler vermektir. Üçüncüsü ise oyundaki birimleri, binaları, tarafların güçlü ve zayıf yanlarını belirtip strateji kurma kısmını bunlardan yararlanarak okura bırakmaktır. Açıkçası oyunu bugün (13 Şubat) elime aldığımda bunlardan hangisini kullanmamın uygun düşeceğine tam olarak karar verememiştim. Araya giren çeşitli tatiller ve oyunun çok geç çıkması sebebiyle oyunu derinlemesine oynayıp, bu yazıyı hazırlamak için çok fazla vaktim olmadığını biliyordum. Bu yüzden ben de bu üç yolun bir karışımını yapmaya karar verdim. Bunun altından zaman sınırlaması nedeniyle tek başıma kalkmam pek mümkün olmadığından yardımıma kardeşim Erce koşuverdi. Kendisi bu tür oyunları benden çok daha süratle oynayabilme yeteneğine sahip olduğundan ve oldukça faydalı taktikler üretebildiğinden, iki koldan oyunu çabucak bitiriverdik. Umarım size de yardımcı olabiliriz.

Savaş güç işidir

Oyunu elinize alıp oynamadan önce hangi tarafın hangi biriminin güçlü olduğunu bilmek size daha baştan çok büyük avantaj sağlayacaktır. Böylece deneme yanılma yöntemiyle zaman ve para kaybetmeden hangi birimlere odaklanmanız gerektiğini bilebilirsiniz. Oyuna istediğiniz tarafla başlayabiliyorsunuz elbette ama ben yazı boyunca USA, Chinese ve GLA sırasını kullanacağım.

USA ordusu oyunda sanki diğerlerinden biraz daha kuvvetliymiş gibi duruyor (zaten bütün oyunlarda Amerika'ya biraz kıyak geçildiğini hepimiz biliyoruz herhalde). Yine de bu ordu içinde de diğerlerinden daha fazla ön plana çıkan bir birim var: Comanche helikopterleri. Bu muhteşem helikopterler havada en ufak bir hız kaybı olmaksızın yanlara ve geriye doğru manevralar yapabiliyorlar. Taşıdıkları Hellfire füzeleri sayesinde tüm zırhlı birimleri rahatça dağıtabilirken, taramalı topları sayesinde de piyade birimleri de parçalara ayırabiliyorlar. Emrinize bu helikopterlerin verildiği bölümlerde göreceksiniz ki çok fazla yardımcı kuvvete ihtiyaç bile duymadan düşmana çok büyük zararlar verebiliyorsunuz. Tüm görevlerde mümkün olduğunda çabuk bu helikopterlerin üretimine başlarsanız, görev içinde çok rahat edersiniz. Ayrıca şöyle bir avantajları daha var: oyunda kurduğunuz her havaalanında maksimum 4 tane uçak üretebilirken, sınırsız sayıda helikopter üretmeniz mümkün. Varın gerisini siz düşünün.

Chinese ordusunun parlayan yıldızı Overlord tankları. Bu tankların en büyük özelliği oldukça cüsseli yapıları sayesinde çok zor hasar almaları ve üzerlerinde taşıdıkları çift top namlusu sayesinde önemli bir ateş gücüne sahip olmaları. Overlord tanklarının bir diğer göze batan özelliği ise fabrika çıkışından sonra üzerlerine üç farklı eklentiden istediğinizi yapabiliyor olmanız. Bunlar; Bunker, Gattling Cannon ve Propaganda Tower. Her beş Overlord'dan bir ya da ikisine Propaganda Tower, ikisine Gattling Cannon, birisine de Bunker yapıp içine beş tane Tank Hunter koyarsanız bölümü silip süpürebilirler. Propaganda Tower'a sahip olan Overlord'unuz etrafındaki tüm birimlerin hasarlarını giderecek ve çatışma anında avantajlı duruma geçmenizi sağlayacaktır. Gattling Cannon'a sahip Overlord'lar ise düşmanın kabusudur desek yalan olmaz: bu silah düşman uçaklarını ve piyadelerini uzaktan vurabilir ve zayıf zırhlı araçları kolayca yok edebilir. Ancak ağır zırhlı birimler üzerinde pek etkili olduğunu söyleyemeyiz. Bunker Overlord ise, eh, Overlord'un üstünden sürekli ateş eden beş roketçinin karşısında pek bir şey durmuyor.

GLA ordusunda ön plana çıkan birim ise Rockey Buggy. Aslında GLA daha güçlü birimlere de sahip ancak upgra-

de'i yapılmış bir Rocket Buggy'nin ateş gücüne hayran kalmamak elde değil. Bu birimin en büyük artısı neredeyse durmaksızın roket atabilme yeteneği. Black Market üzerinden yapılan upgrade sayesinde bu güce kavuşsa da, upgrade'siz *haliyle bile* oldukça fazla sayıda roket fırlatabiliyor. Tabii bu birimin de diğerleri gibi bir eksi yönü var, Rocket Buggy'lerin mutlaka daha dayanıklı mobil birimler tarafından korunmasını gerektiriyor. Zayıf zırhları yüzünden kolayca imha edilebilen bu birimler şüphesiz ki cephenin en önünde savaşmak için tasarlanmamışlar. Bu birimler ile tehlikeli bir saldırı yapabilmenin sırrı önlerine yerleştireceğiniz Marauder Tank ve Quad Cannon gibi birimlerde yatmakta. Eğer çevresinde mobil birimler olmayan bir binaya veya sipere saldırıyorsanız bu ön birimlere de gerek yok, çünkü inanılmaz uzun menzilleri sayesinde Rocket Buggy'ler karşı ateş endişesinden yoksun olarak saldırılan birimi kolayca yok edebiliyorlar.

Katliam oyuncakları

Elbette bir real-time strateji oyununda elinizdeki birimler kadar, kurduğunuz binalar da müthiş önem taşır. Oyundaki her bir campaign'in son iki üç bölümüne geldiğinizde kurabileceğiniz birer katliam yapısı mevcut olacaktır. Bu yapıları dikkatli ve düzgün biçimde kullanabilirseniz, en zor durumları bile anında büyük bir avantaja çevirebileceğinizi göreceksiniz. Diğer C&C oyunlarının aksine bu binalardan istediğiniz kadar kurabilirsiniz. Böylece örneğin 4 tane Nuke Silo sayesinde dört ayrı Nuclear Strike yapabilirsiniz. Hatırlarsanız eski oyunlarında bunların kaç tane olduğu önemli değildi, yalnızca tek bir saldırı yapabilirdiniz.

USA ordusunun kurabildiği katliam yapısının ismi Particle Uplink Cannon. Bunu zaten tüm C&C serisinden hatırlıyoruz (Ion Cannon olarak). Bu topu ateşlediğinizde ufak bir alanı tamamen yok ettiğini göreceksiniz. Yok edilenler arasında hem binalar, hem araçlar, hem de piyadeler bulunuyor. Bu kadar geniş etkili bir silah olmasına rağmen diğer taraflarla karşılaştırıldığında en güçsüzünün de bu olduğu görülüyor. Bu silahı ateşlediğinizde tekrar şarj olması 8 dakika sürüyor.

Chinese ordusundaki muhteşem yapının ismi Nuke Silo. Bu yapı sayesinde yapabileceğiniz Nuclear Strike çok geniş bir alanı vuruyor. Nükleer füzenin vurduğu alandaki binaların çok güçlü olanları ayakta kalırken, daha zayıf olanlar yerle bir oluyor. Ancak bu füzenin asıl yeteneği birimlere karşı ortaya çıkıyor çünkü menzili içindeki hiçbir birimin kurtulma şansı yok. Bu saldırıyı yaptıktan sonra tekrar şarj olması 5:30 dakika sürüyor.

GLA ordusundaki yapının ismi ise SCUD Center. Üç taraf arasında en güçlüsü olan bu yapı SCUD Storm yapabiliyor. Etkilediği alan Nuclear Strike ile aynı ama bu sefer saldırımızın cinsi biyolojik oluyor. Biyolojik saldırıyı diğerlerinden ayıran ve daha avantajlı olmasını sağlayan özellik ise saldırının ardından da bölgede bir süre biyolojik atıkların kalması. Böylece bu alana diğer birimlerin girmelerini engelleyebiliyorsunuz. Bu saldırının da şarj olması 5 dakika sürüyor.

General faktörü



Oyunda her ne kadar diğer C&C oyunlarında olduğu gibi birim kontrolü ön planda olsa da, aslında siz bir generali canlandırıyorsunuz (sürprizzz). Oyunda ilerledikçe deneyiminiz artıyor ve yıldız kazanıyorsunuz. General olarak rütbenizi belirten bu yıldızlar sayesinde her bölümün içinde ek özelliklere, silahlara vs. sahip olabiliyorsunuz. Her taraf için generalin sahip olduğu yeteneklerin ikisi ön plana çıkıyor; bunlardan birini 3 yıldız, diğerini ise 5 yıldız sahibi olduğunuzda kullanabiliyorsunuz. Bölüm açıklamaları kısmında bölümüne göre bu yeteneklerden hangilerinin daha gerekli olduğunu yazacağım ama şimdilik bu en iyi yetenekleri kısaca bir tanıyalım.

USA generallerinin en iyi yetenekleri 3 yıldızdaki A10 Strike ve 5 yıldızdaki Fuel Air Bomb. A10 Strike yeteneğini kullandığınızda upgrade durumuna göre bir, iki ve üç tane A10 Warthog bombardıman uçağı destek istediğiniz yere gelerek yer hedeflerini bombalıyorlar. Fuel Air Bomb ile ise seçtiğiniz bir alana yapacağınız Fuel Bomb bombardımanı ile o alanda bulunan her şeyi yakmanız mümkün. Burada dikkat etmeniz gereken şey, 5 yıldız yeteneklerini kullandığınızda saldırıyı bir uçağın yapacak olması. Yani bu uçağın henüz bombardıman yapamadan düşürülmesi (ya da sizin rakibin uçağını düşürmeniz) mümkün.

Chinese generallerinin ellerindeki en iyi yetenekler 3 yıldızda Artillery Barrage ve 5 yıldızda EMP Bomb. Özellikle Artillery Barrage için oyunda sahip olunabilecek en iyi yetenek diyebiliriz. Upgrade durumuna göre üç farklı Artillery ile saldırı yapabiliyorsunuz ve seçtiğiniz bölgede taş üzerinde taş bırakmıyor. Bu yeteneği kullanarak görevleri oldukça kolaylaştırabilirsiniz. EMP Bomb ise birçok oyunda da karşılaştığınız manyetik alan bozucu bombalardan biri. Bunu attığınız yeri merkez alan geniş çaplı bir çember içindeki tüm bina ve araçlar belli bir süreliğine etkisiz hale geliyor. Doğru zamanlama ile düşmanın tüm savunmasını kısa sürede çökertebilirsiniz.

GLA generalleri ise 3 yıldızda *Cash Bounty* öne çıkıyor. Bu sayede birimlerinizin yok ettiği birimlerden ve binalardan para kazanıyorsunuz. Daha fazla parayla daha fazla birim yapıyor ve daha da fazla para kazanıyorsunuz. Müthiş bir döngü kısacası. Üçüncü upgrade sayesinde saldırdığınız birimin maliyetinin %20'sini kazanıyorsunuz ki bu da son derece önemli bir gelir kaynağı anlamına geliyor. GLA generalleri 5 yıldızda Anthrax Bomb yeteneğini kazanıyorlar. Bu kimyasal saldırı binalara zarar vermese de etki ettiği alan içindeki tüm piyadeleri anında öldürüyor ve zırhlı araçların da sağlıklarını bitmeye çok yakın bir dereceye kadar düşürüyor.

USA (United States of America) Görevleri

USA Bina, Birim ve Upgrade'leri

BARRACKS: RANGER, MISSILE DEFENDER, COL. BURTON, PATHFINDER — CAPTURE BUILDING, FLASH BANG

WAR FACTORY: CRUSADER, HUMVEE, AMBULANCE, TOMAHAWK, PALADIN — TOW MISSILE

AIR FIELD: RAPTOR, COMANCHE, AURORA BOMBER, STEALTH FIGHTER — ROCKET PODS, LASER MISSILES

SUPPLY CENTER: CHINOOK

COLD FUSION REACTOR: CONTROL RODS

STRATEGY CENTER: BOMBARDMENT, HOLD THE LINE, SEARCH & DESTROY — ADVANCED TRAINING, COMPOSITE ARMOR, DRONE ARMOR

GENERAL PUANI GEREKİYOR ------ BİNA UPGRADE'İ GEREKİYOR ....

ÜRETİM — UPGRADE'LER

Operation Final Justice

Her oyunda olduğu gibi Generals'te de ilk bölümler diğerlerine oranla çok kolay bitirilebiliyor. Training görevi sizi kesmediyse, bu görev sayesinde birim kontrolünü, gruplamaları vs. daha sağlam biçimde öğrenebilirsiniz. Göreve başladığınızda elinizdeki Crusader Tank'ların bir kısmı zarar görmüş olduğundan bunlara Battle Drone ekleyerek tamir olmalarını sağlayın. Böylece elinizdeki birimleri kaybetme tehlikesini de bertaraf etmiş olacaksınız. Düşman piyadelerini Hum-Vee'lerle ezerek rahatça geçebilirsiniz. Bunlar diğerlerine oranla daha hızlı ve daha iyi manevra yeteneğine sahip olduklarından piyadelerin kaçmaları pek mümkün olmuyor. Yavaş yavaş ilerleyip düşman üssünü yok ederek görevi bitirin.

Operation Treasure Hunt

Hem keşif yapmanız, hem saldırmanız, hem de üssünüzü korumanız gereken ilk görev. Amacımız esir pilotları kurtarmak. Pilotlar haritada kırmızı nokta ile gösterilecektir, bunları gözden kaçırmayın. Pilotların esir tutuldukları yerlerdeki düşmanları yok ettikten sonra pilota tıklayın ve onu üssünüze gönderin. Baştan elinizde olan birimlerle bölümü geçmeniz çok zor, o yüzden ilk fırsatta bir Paladin Tank üretin. Bu tank sayesinde düşman gücünün önemli bir kısmını yok edebileceksiniz. Etrafta binaları işgal etmek için de bolca Ranger üretmenizi öneririm. Siz pilotları kurtarmaya çalışırken arada bir üssünüze saldırıldığını göreceksiniz. Bunun önlemini baştan alarak üssün etrafına Crusader Tank'lar ile koruma kalkanı kurun. Üç pilotu da kurtardığınızda bölüm bitecek.

Operation Guardian Angel

En sonunda muhteşem Commanche'ler emrimizde. Bölüm başlar başlamaz elinizdeki helikopterleri yolun aşağısına yollayın ve helikopter üretmeye başlayın. Üssünüzdeki tankları da yine yolu görecek şekilde yamaca yerleştirin. Burada geri çekilen birimleri korumamız gerekiyor. Bu birimler yolun aşağısından ekrana giriyorlar ve yukarısına ulaştıklarında kurtulmuş oluyorlar. Bu şekilde 4-5 grubun güvenliğini sağlamak zorundayız. Takip eden düşmanlar ekrana girdiği anda helikopterlerle yoğun bir füze saldırısı başlatın. Bu sırada da yamaçta bekleyen tanklar ile hafif zırhlı araçları vurmaya başlayın. İlk grup geçtikten sonra helikopterleri tekrar aşağı gönderin ve sürekli olarak helikopter ve tank üretmeye başlayın. İkinci gruptan itibaren bir kısım düşman yamaçtan çıkarak üsse saldırmaya çalışacaktır. O yüzden yamaçta yüklü bir savunma hattı kurmaya özen gösterin. Son grupta güvenli bir şekilde tahliye edildiğinde kalan düşmanlar tüm güçleriyle üsse saldıracaklar ama siz iyice güçlenmiş olduğunuzdan önden tanklar, arkadan helikopterlerle kısa sürede işlerini bitireceksiniz.

Operation Stormbringer

Görevin başında kendinizi savaşın ortasında bulacaksınız. Özellikle Tomahawk rampalarını güvenli bir yere çektikten sonra etraftaki düşmanları temizleyin (hiç de zor değil). Görevin ikinci aşamasında hemen bir üs kurmanız ve düşmana saldırmanız gerekiyor. Hiç yer birimi üreten binalarla uğraşmayın ve önce iki tane Power Plant, bir tane Supply Depot ve bir de Airfield yapın. Supply Depot'ta ikinci bir Chinook üreterek para akışını hızlandırın. Bundan sonra sürekli olarak Comanche üretmeye başlayacağız, para arttıkça da üssün etrafına Patriot yerleştireceğiz. Helikopterleri sürekli grup halinde tutarak şehrin içine gönderin. Binaların arasında birçok düşman aracı

ve piyadesi var, bunları helikopterlerle rahatça vuracaksınız (karşılık veremiyorlar). Amacımız düşmanı üssümüze saldırmaya vakit bulamadan yok etmek. Şehri temizleyince hemen kuzeydeki küçük üsse doğru yönelin. İlk olarak Tomahawk rampaları ve Crusader Tank'larla Stinger yuvalarını vurun. Ardından Comanche'lerle son darbeyi indirin. Aynı şeyi sağ taraftaki üs için de tekrarlayıp haritadaki tüm düşman varlığını silin. Eğer kalan düşmanları bulmakta zorluk çekiyorsanız Command Center kurarak radarından faydalanabilirsiniz.

Operation Blue Eagle

Görevin ilk kısmındaki amacımız nehrin karşısındaki GLA üssünden kurtulmak. Bunu iki şekilde yapmanız mümkün: üssü yok ederek ya da Ranger'ları kullanarak üssü bina bina ele geçirerek. Eğer bölümü daha kısa sürede bitirmek istiyorsanız bina ele geçirmekle uğraşmamanızı öneririm. Görev başladığı zaman ilk iş olarak bir Airfield kurun ve Comanche üretmeye başlayın. Dört tane Comanche'niz olduğunda Crusader tanklarıyla yerden, Comanche'lerle de havadan saldırıya başlayın. Göreceğiniz gibi nehrin karşısındaki üs çok da güçlü değil ve kısa sürede düşüyor. Eğer üssü yok etmek yerine ele geçirmeyi tercih edecekseniz ilk iş olarak Barracks'ta Capture Building geliştirmesini yapmayı unutmayın. Üsten kurtulduğunuzda görevin ikinci kısmı başlayacak: GLA ana üssünü yok etmek. Buradaki üssü yok ettiyseniz tekrar tam bir üs kurmaya çalışmanıza gerek yok. Bölgenin savunması için bir iki Power Plant ve Patriot yerleştirmeniz yeterli. Asıl birimleri yine nehrin karşısındaki üssümüzle üreteceğiz. Diğer binalara para harcamadığımızdan kaynağımız da yeterli olacak. Yapmamız gereken hızla Comanche üretimine geçmek ve füze geliştirmesini yapmak. Elimizde 7-8 tane Comanche olduğunda üretime devam ederken artık saldırıya da geçebiliriz. Düşmanın Stinger yuvalarını Comanche birliğinizin füze saldırısıyla yerle bir edin. Sayıca güçlü olduğunuzda saldırıya geçtikten bir iki saniye sonra yuvayı indirebileceksiniz ve bu sayede çok fazla zarar görmeyeceksiniz. Eğer zarar gören Comanche olursa hemen üsse geri göndererek tamir olmasını sağlayın. Bu sırada A10 Strike yeteneğini kullanarak da işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Zaten tüm Stinger yuvalarını yok ettiğinizde gerisini temizlemek çocuk oyuncağı olacak.

Operation Desperate Union

Göreve başlayınca ilk işimiz güzelce bir üs kurmak. Bu sefer sadece hava gücüne değil, yer gücüne de gerek olduğundan tüm bu binaları yapın. Daha sonra en güneyde bulunan kaynak yerinin yanına bir tane Supply Depot yapın ki daha hızlı para kazanabilin (bolca ihtiyacımız olacak çünkü). Saldırıya geçmeden önce üssün kuzey ve güney kısımlarına Patriot dikmeyi unutmayın, böylece gözünüz arkada kalmaz. Yaklaşık 4-5 Comanche ve 5-6 Crusader Tank yarattıktan sonra saldırının ilk kısmını gerçekleştireceğiz. Comanche'leri kullanarak köprünün hemen ilerisindeki Stinger yuvalarını füze yağmuruna tutun. Bunları temizledikten sonra yer birimlerinize güvenli biçimde köprüden geçirebilirsiniz. Köprüyü temizlediğinizde Çinliler de devreye girecek ve haritanın alt kısmında size saldırmaya hazırlanacaklardır. Çinliler yardıma gelemeden GLA'nın işini bitirmeliyiz. Elinizde 10 civarı Comanche olduğunda toplu halde GLA üssüne saldırıyı başlatın. Yerden de tanklarla desteklediğinizde üs kısa sürede düşecektir. Çinliler ise bir başka bela, çünkü size GLA üssü düştükten sonra nükleer saldırı başlatıyorlar. Elinizde oldukça fazla sayıda Comanche ve Crusader olmadan saldırıya geçmeyin, boşuna birim kaybetmiş olursunuz. Yeterli sayıya ulaştığınızda GLA üssünün olduğu yerde aşağı doğru önünüze çıkan her şeyi vurarak ilerlemeye başlayın. Saldırınızı Fuel Bomb ve A10 bombardıman yetenekleriyle desteklerseniz Çinlilere de kısa sürede ağır bir darbe vuracaksınız. Eğer bu sırada onlar da sizin üssünüze saldırmaya yeltenirlerse üssün güney kısmını bolca Ranger ve bir iki Crusader ile kapatın. Çinlilerin nükleer silosunu vurduğunuzda görev bitecek.

Operation Last Call

Dikkatli olmazsanız inanılmaz derecede zorlaşabilecek bir görev. Hemen başta size söyleneni yapın ve güneydeki terk edilmiş Çin üssünü ele geçirin. Bunun için Barracks'ta Capture Building geliştirmesini yapmalı ve Ranger'larınızı üsse yollamalısınız. Bu sırada ana üssünüzde de Airfield ve War Factory kurun. Bu görevde yine hem hava, hem de yer desteğinin sağlam olması gerekiyor. Çin üssünü ele geçirdiğinizde bol sayıda piyade yaratmaya başlayın, bunlar ana üssünüze o taraftan yapılabilecek bir saldırıyı engellemek için kalkan görevi görecekler. Ana üssünüzde Strategy Center de yaptıktan sonra Comanche ve Crusader üretimine başlayın. Bu görevde ilk ilgilenmemiz gereken tehdit haritanın en alt köşesinde bulunan Scud Center. Kaç tane biriminizi feda ettiğimiz hiç önemli değil, bir an önce bu yapıyı yıkmalıyız. 6-7 tane Comanche sahibi olduğunuzda bunları Çin üssüne gönderin. Scud Center'ın üzerine Fuel Bomb atın ve bu düştüğü anda Comanche'leri de haritanın kenarından oraya gönderin. Tüm gücünüzle Scud Center'a saldırın ve yerle bir edin. Bu sırada büyük ihtimalle elinizde Comanche kalmayacak ama düşmanın kafanıza Scud yollamasını önlemiş olacaksınız.

Şimdi ikinci kısım ordumuzu kuralım. Şimdiye kadar yapmış olduğunuz tankları üsse gelen yolun önüne yerleştirin ve Comanche ve Tomahawk yapmaya başlayın. Yine 7-8 Comanche ve 4-5 Tomahawk sahibi olunca hücuma geçebilirsiniz. Comanche ve Crusader'lar yolu emniyete almışken Tomahawk'ları kullanarak GLA üssünün etrafını çevreleyen duvarları yıkmaya başlayın. Bu sırada size saldıran düşmanları Comanche'ler rahatça indireceklerdir. Duvarlar düştüğünde yavaş yavaş ilerleyerek bu üç birimi de kullanıp teker teker düşman binalarını yıkın. Özellikle Tomahawk'lar sayesinde en zorlu binalar bile kısa sürede yerle bir olacaktır. Zaten güç kaynaklarını ve Palace binasını yıktıktan sonra kalanları temizlemek pek sorun olmuyor. Bu sırada yeterli deneyim puanınız olduğundan 3. seviye A10 bombardımanını açarak yıkıma katkıda bulunmalarını sağlayabilirsiniz.

USA Üretim Ağacı

China (Chinese Republic of People) Görevleri

Çin Bina, Birim ve Upgrade'leri



The Dragon Awakes

Çin ordusunu az da olsa tanımanız için hazırlanmış bir görev. Emrinize verilmiş olan birimler görevi bitirmeniz için yeterli, üretmek için uğraşmanıza gerek yok yani. Piyadeleri ve araçları ayrı ayrı gruplayarak yola çıkın. Köprüye ulaştığınızda arkadan yeni bir araç grubu da size yardımcı olmak üzere gelecek. Önden piyadelerle köprüyü geçin ve sağa dönün. Yolu takip ettiğinizde GLA'nın ufak nükleer sitesine ulaşacaksınız. Elinizde araçlarla gördüğünüz tüm binaları bombalayın, bu sırada da saldırıyı piyadelerle destekleyin (araçlarınıza saldıran birimlerin dikkatini dağıtmak için piyadeler bire birdir). Nükleer site havaya uçtuğunda görev bitecek.

Hong Kong Crisis

Hiç vakit kaybetmeden Command Center ve Supply Depot kurarak üssünüzü oluşturmaya başlayın. GLA size suikast araçları ve komandolarıyla saldıracağından üssün etrafında binalara adamlarınızı sokmanız akıllıca olur. War Factory kurduktan sonra eşit sayıda Battlemaster ve Dragon Tank üretin. Bunlardan elinizde üçer tane olduğunda ilk görev olan Toxin Tractor'ları yok etme işine girişebilirsiniz. Toxin Tractor'lar araçlara bile belli ölçüde zarar verdiğinden sayıca üstünlük kurmanız gerekiyor. Böylece fazla zarar görmeden onları yok edebilirsiniz. Bunları üreten yeri de havaya uçurduğunuzda görevin ikinci kısmı başlayacak. Fuar merkezine saldırıya geçmeden önce en az beşer tane Dragon Tank, Battlemaster ve iki tane de Gattling Tank üretin. Yine bol sayıda piyadeye de gerek duyacağız. Ordunuzu kurduğunuzda fuar merkezine doğru ilerlemeye başlatın ve yaklaştığınız anda Artillery Strike çağırarak merkezin savunmasını düşürün. Tüm araçlarınızla merkeze saldırıya geçin ve merkezi yıktığınız anda tüm gücünüzü yan taraflardaki iki ufak park binasına yönlendirin. Kayıplarınızı fazla kafaya takmayın, kısa sürede bu binalar da düşecek ve görev bitecektir.

A Flood of Violence

Nedense bu görevi oldukça zor yapmışlar (ya da bana öyle geldi). Bölümün başında bize verilen görev barajın yıkılması. Ancak karşı taraftan da GLA güçleri baraja saldırmaya başlıyorlar. Elinizdeki araçları kullanarak barajı yıktığınızda su çekilmeye başlıyor ve bir süre sonra yukarıda bir köprü oluşuyor (ki bu köprü GLA güçlerinin size saldıracağı yer). Baraj yıkıldıktan sonra hemen üssünüzün eksiklerini tamamlamanız ve birim üretmeye başlamanız lazım. Bu bölümde çok hızlı olmalısınız. Haritanın güneyindeki Supply merkezinin yanına da bir tane Supply Depot yerleştirerek para akışını hızlandırın. İmkanınız olduğu anda bir tane Airfield yapıp MIG üretin. Bir havaalanında en fazla 4 tane MIG olabiliyor ki bu da bize yeter. Sular iyice çekildiğinde yukarıda köprü oluştuğu haberini alacaksınız. Hemen general yeteneklerinizden Cluster Mine'ı seçin ve köprünün üzerini mayınlarla kaplayın. Böylece saldırmaya gelen ilk büyük konvoy size ulaşamadan darmadağın olacak. Köprünün size bakan yanına birkaç tane Gattling Gun ve Bunker yerleştirerek savunmayı güçlendirin.

GLA üssüne saldırıya geçmeden önce elinizde oldukça fazla sayıda Battlemaster ve Dragon Tank olmasına dikkat edin. İlk olarak köprüyü geçip GLA'nın kaynak topladığı şehir merkezini güvenlik altına almamız lazım. Yer birimleriyle yapacağınız bu saldırıyı MIG'lerle desteklerseniz işiniz çok uzun sürmez. Ondan sonra tüm gücünüzü GLA üssündeki Palace üzerinde yoğunlaştırın. Saldırınızı MIG'lerle ve Artillery Strike ile destekleyin. Önceden sarayın çevresine (zamanı dolduysa) Cluster Mine döşeyerek oradaki birimleri etkisiz hale getirebilirsiniz. Saray düştükten sonra gerisini temizlemek çok basit.

Broken Alliance

Bu görevde Black Lotus büyük önem taşıyor, o yüzden ölmemesine dikkat edin. Elinizde bir avuç piyade var ve birim üretemiyorsunuz. Yavaşça ilerleyerek Stinger yuvalarını yok etmeniz lazım. Yok ettiğiniz her yuvanın ardından paraşütle gelen ek piyadeler size katılacak. Piyadeler hareketli oldukları sürece Stinger tarafından vurulamıyorlar, bunu unutmayın. Üçüncü Stinger'a geldiğinizde Toxin Tractor ile karşılaşacaksınız ve War Factory'i ele geçirmeniz söylenecek. Tractor'un olduğu yere Cluster Mine yerleştirirseniz size saldırmak için hareket edemeyecek, böylece onu ve Stinger yuvasını kolayca yok edebileceksiniz.

War Factory'nin etrafındaki düşmanları temizledikten sonra Black Lotus'u kullanarak binayı ele geçirin ve hemen Battlemaster üretimine başlayın. Gelen desteklerle beraber piyade sayınız da oldukça artmış olmalı. Yolu takip ederek Battlemaster'lar ile karşınıza çıkan Toxin Tractor'ları yok edin ve piyadelerle de arkadan destekleyerek ilerleyin. Sonuncu Stinger yuvasını da vurduğunuzda uçaklar otomatik olarak gerisini halledecek.

Scorched Earth

Sonunda müthiş Overlord tank-

larını yapabiliyoruz. Bu cümleden de anladığınız gibi bölümü geçmek için bolca Overlord kullanacağız. Üssümüzün hem güneyi, hem de kuzeyi düşman saldırılarına açık durumda. İki yönle de uğraşırken saldırıya zamanımız kalmayacağından kuzey kısmını garantiye alıp, güneyden ilerlemeye başlayacağız. Yani yok etmemiz gereken dört kampı güneyden başlayarak saat yönünde ilerleyerek bulacağız.

Kuzey savunması için bir tane Overlord, 15-20 tane piyade ve 2-3 tane Gattling Gun yeterli. Düşman buradan düzenli olarak saldırıyor ama hiç bir zaman devasa bir ordu kullanmıyor. Saldırı için üreteceğiniz 3 Overlord'a iki tane Gattling Gun, bir de Bunker yerleştirin. Overlord'ları desteklemek için birkaç tane de Battlemaster ve Dragon Tank yapın ve saldırıyı başlatın. Haritanın en güney kısmını (ki burası oldukça basit) temizledikten sonra Black Lotus eğiterek haritanın köşesindeki bir Oil Refinery ile iki Oil Derrick'i ele geçirin. Bu sayede düzenli para akışı sağlayacaksınız. Bundan sonra tüm paranızı tank üretmeye harcayın, yoksa para oldukça fazla birikiyor (sanki kötü bir şey :). Birinci kampı yok ettikten sonra eğer saldırı takımınızda azalma varsa üretimlerin bitmesini bekleyin. Ayrıca yardımcı olması için Artillery Strike yeteneğinizi kullanarak kampları daha kısa sürede indirebilirsiniz. GLA'nın elinde olan Supply Depot'ları yok ettikçe birim üretmesi zorlaşıyor, yani kampları yok ettikçe kalanların daha da kolaylaştığını göreceksiniz. Son kampı da vurunca görev bitecek.

Eğer yine de zorluk yaşarsanız Nuke Cannon yeteneğinizi kullanarak bir iki tane Nuke Cannon üretin. Bu araçlar binaları oldukça kısa sürede yıkabiliyorlar. Özellikle de içlerine GLA haydutlarının doluştuğu sivil binaları temizlemek için oldukça etkili bir yöntem.

Dead in their Tracks

Üssümüzde yalnızca Barracks ve War Factory var. Yeni bina yapmamız mümkün olmadığı gibi, kaynak da toplayamıyoruz. Yani eldeki parayı iyi değerlendirmek lazım. Ancak üssün hemen sağ altında göreceğiniz kutuyu alırsanız (üstünden geçmeniz kafi) para kazandığınızı göreceksiniz. Bölümün çeşitli yerlerinde bulunan bu kutular sayesinde para toplayarak birim ihtiyacımızı karşılayacağız. Öncelikle yine kuzey kısmını garantiye almamız lazım. Bunun için girişe dikeceğiniz fazladan bir Gattling Gun ve 5-10 tane piyade yeterli olacaktır. Çünkü GLA bize asıl saldırıyı yapmaya hazır olduğunda, biz çoktan işlerini bitirmiş olacağız.

Bir kaç tane Battlemaster yaparak sağa doğru ilerleyin. Burada bir Arms Dealer göreceksiniz. Bunu Black Lotus ile ele geçirerek ek taşıtlar yapmanız mümkün, ama elimizdekiler bize yetecektir. Arms Dealer'a gelmeden bulacağınız bir kutu ve hemen sol tarafta denizin yanındaki kutu bize yeterli kaynak sağlayacak. Elinizde 4-5 tane Battlemaster, bir iki de Gattling Tank olması yeterli. Haritanın sağ köşesinde GLA savunması yok denecek kadar az. Yukarıdaki köprüye ulaştığınızda sakın soldaki GLA şehrine dalmayı düşünmeyin. Bunun yerine sessiz biçimde yukarıdaki GLA savunmalarını vurun ve Black Lotus'u tankların arkasına getirin. Bu savunmaları vurduğunuzda ekrana bir stadyum görüntüsü gelecek ve GLA üssünüze saldırı başlatacak. Ama siz zaten tren köprüsünün hemen yanında olduğunuzdan, yapmanız gereken tek şey Black Lotus'u köprünün ortasına yürütmek olacak. Göreceğiniz gibi patlayıcı yerleştirdikten sonra tren havaya uçuyor ve üssümüzü savunmak zorunda kalmadan görevi başarıyla tamamlıyoruz.

Çin Üretim Ağacı

Nuclear Winter

İnanılmaz derecede zor bir son görevle karşı karşıyayız. Bölüme başladığınız anda kendinizi saldırının ortasında bulacaksınız ve bazıları hasar görmüş bir avuç araçla baş başa kalacaksınız. Yine üs kurma görevi bize bırakılmış ama hemen tepeye üssümü kurarım diye düşünürseniz aldanırsınız. Şu an göremeseniz de hemen sağ tarafta küçük bir GLA üssü var ve siz Command Center'ı yerleştirdiğiniz anda size saldırmaya başlıyorlar. İşin kötüsü toplayabileceğiniz kaynaklar da bu üssün ortasında bulunuyor. Ayrıca şu an farkında olmasanız da düşman kısa süre sonra Scud Center'ı devreye sokacak, bu yüzden üssünüzün yapılarının da birbirine çok yakın kurulmaması gerekiyor.

Tavsiyem Command Center'ı aşağı kurarak başlamanız. Hemen ardından kuracağınız Barracks'la Tank Hunter ve Red Guard eğitmeye başlayın. Elinizde 10-20 tane piyade olduğunda yan taraftaki üsse saldırabilirsiniz. Bu üssü ele geçirdiğiniz anda vakit kaybetmeden War Factory ve iki tane Airfield kurun. Airfield'ın iki tane olması çok büyük önem taşıyor çünkü kullanacağımız taktik için en az 8 tane MIG'e gerek var. Ordunuzu yavaşça oluşturmaya başladınız ve gördüğünüz gibi Scud Center aktif duruma geçti. 5 dakika içinde üssünüze bir sürü Scud füzesi inecek, bu yüzden hızla bir şeyler yapmamız gerekiyor. İşte MIG'ler bu noktada devreye giriyorlar. 8 tane MIG'i de havalandırın ve direkt olarak kuzeye yollayın. Haritanın en kuzeyine ulaştığınızda Scud Center'ın yerini tespit edeceksiniz. Uçaklardaki tüm füzeleri üzerine boşaltın ve yine üzerine Artillery Strike kullanın. Eğer yolda çok fazla uçak kaybı vermediyseniz 3. dereceden bir Artillery Strike'ın Scud Center'ı yerle bir etmiş olması lazım. Artık görevin kalanında biraz daha rahat olabiliriz.

Yine fazla zaman kaybetmeden üssün ön cephesini bolca Gattling Gun ile savunmaya alın. Bunların arkasına yerleştireceğiniz Inferno Cannon'lar ile savunmayı iyice güçlendirin. Artık saldırı ordusunu kurmaya başlayabilirsiniz. Bu noktada size çok yardımcı olacak iki bina var: Propaganda Center ve Nuke Silo. Bu binalardaki geliştirmeleri tamamladığınızda iyice güçlü bir ordunuz olacak (Overlord'ları saymıyorum bile). Eğer yeterince güçlendiğinizi düşünüyorsanız önden piyade birimlerini göndererek GLA üssündeki binaların yerlerini tespit edin. Bunların toplu halde bulundukları yerlere nükleer füze gönderirseniz GLA'in gücüne büyük bir darbe vurabilirsiniz. MIG'lerle desteklediğiniz keşiflerin ardından zamanı doldukça Artillery Strike kullanın ve saldırı ordunuzla ağır ağır ilerleyerek gördüğünüz tüm GLA varlığına son verin.

Eğer Scud Center'ı en kısa sürede indiremezseniz ordunuzu güçlendirmeye veya üssünüzü adam gibi kurmaya vakit bulamayacaksınız. Scud Center her 5 dakikada aktif hale geçtiğinden bu süre içinde yerle bir olmuş binaları bile yeniden yapmanız pek mümkün olmuyor çünkü.

GLA (Global Liberation Army) Görevleri

Operation Black Rain

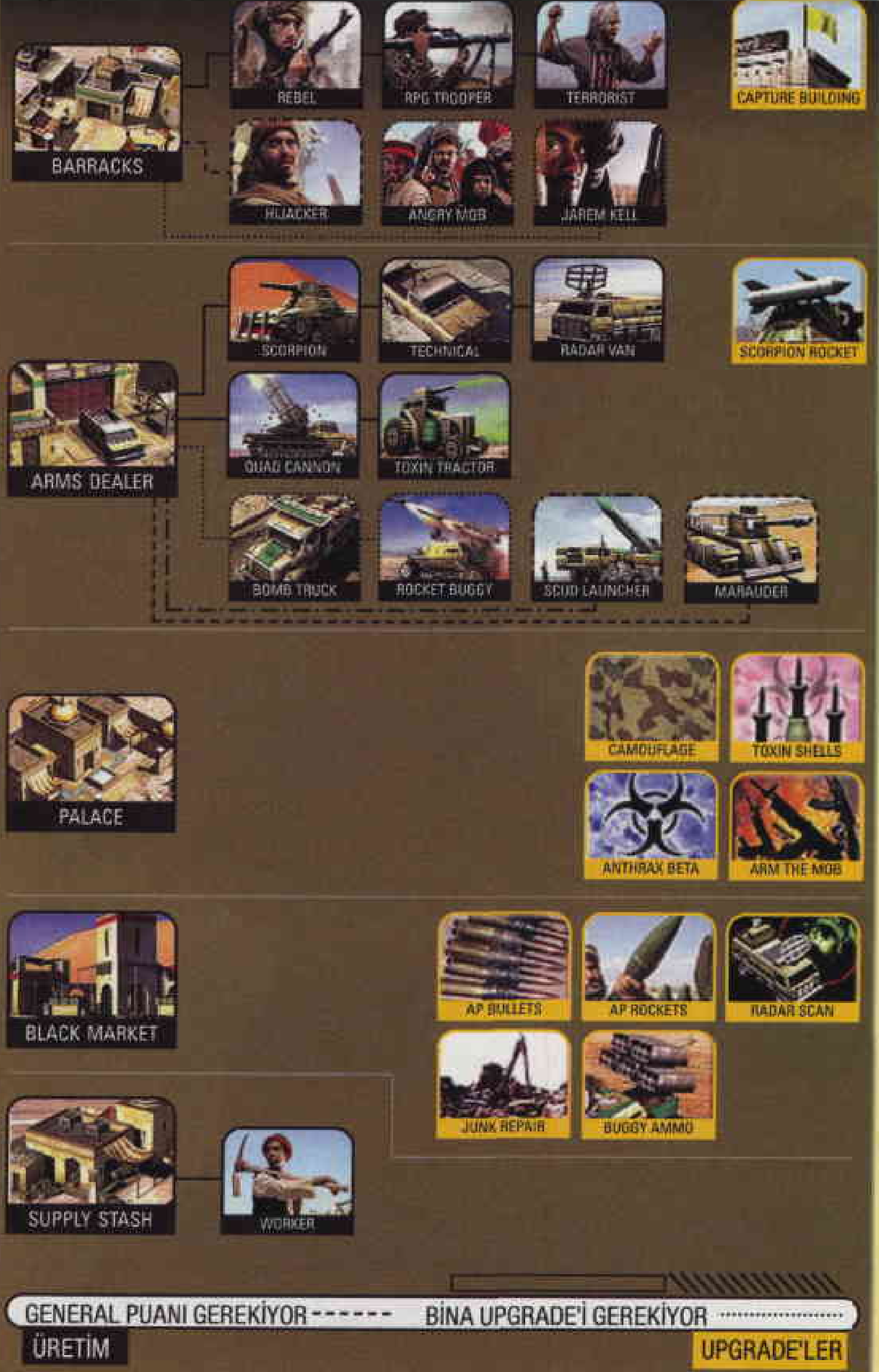
Bölümün başında içerisinde bulunduğunuz üssü yok ettikten sonra asıl üssünüze yerleşerek savunmanızı kurun. Bu bölümde fazla bir savunma kurmaya gerek yok. Üssün sağ çıkışına 2 Stinger Site ve Tunnel Network kurmak işinizi görecektir. Bölümün asıl amacını yerine getirmeden önce haritanın sağ alt köşesinde bulunan ufak çapta Çin gücünü yok etmeniz, bu kısımdan gelecek saldırıların önünü kesecektir. Ayrıca buradan elde edeceğiniz gelir de saldırı gücünüzü kurmanıza yardımcı olacaktır.

Aid Supplies Drop Zone

Sanırım oyunun en ilginç bölümlerinden biri de GLA'nın 2.bölümü. Bölüme başlar başlamaz hemen Scorpion Tank ve Technicals üretimine başlayın. Haritayı açtığınızda yıldız şeklinde bir yol ile karşılaşacaksınız. Bu yolların her bir ucuna en az ikişer birim yerleştirerek belirli zaman aralıklarıyla bu yollardan gelecek üçer aracı yok edin ve bıraktıkları paraları alın. Yeterli para toplandığında ikinci kısma geçilecek. Be sefer de yapabildiğiniz kadar Quad Cannon yapıp, yine aynı yerlere yerleştirin. Düşürdüğünüz uçaklardan elde ettiğiniz gelirle bölümün son kısmına geçin. Saldırı gücünüzü oluşturup haritanın üst tarafında bulunan Amerikan güçlerine saldırın ve yok ettiğiniz her birim için belirli bir miktar para alarak bölümü tamamlayın.

Chinese Occupied Capital

GLA'nın kasasını doldurmaya hevesli bir taraf olduğunu anlamamızı sağlayan bir bölümle daha karşı karşıyayız. Gerekli binaları kurduktan sonra üssünüzün ön savunması için birkaç Scorpion Tank ve Technicals yapmalısınız. Ancak bölümdeki asıl saldırımızı bu birimlerle değil Angry Mob adındaki birimle yapacağımız için tanklara pek fazla kaynak harcamayın. Bölüm başında verilen Angry Mob birimlerine ek olarak sizin de bir kaç tane yapmanız saldırı gücünüzün artması açısından yararlı olacaktır. Özellikle geliştirmelerini gerçekleştirdikten sonra bu birimin ne kadar etkili olduğunu göreceksiniz. Bölümün başında Cash Bounty upgrade'lerini yaptığınız için, yerle bir ettiğiniz her bir bina ve birimden daha fazla para kazanacaksınız. Bölümün amacını yerine getirmek için bir yandan tüm sivil binaları yok ederken, bir yandan da size saldırmaya meyilli az sayıdaki Çin ve Amerikan kuvvetlerine karşı tetikte olun.





Incirlik Air Base

Bu bölümde başarılı olmanın sırrı savaş alanına girer girmez bolca Stinger Site inşa etmek. Daha bölüme başlamanızın üzerinden çok kısa bir süre geçtikten sonra Amerikan uçaklarının saldırısıyla karşılaşacaksınız. Bu saldırılar belirli aralıklarla devam edecek ve Stinger Site'larınız olmadan bunlara karşı koymanız imkansız. Üssün tek girişi olan alt

tarafta ise 1-2 Tunnel Network kurmanız yararınıza olacaktır. Bu kısımdan gelecek 1-2 cılız atağı engellemekte kuracağınız Tunnel Network'lerin etkili olacağına emin olabilirsiniz.

Ana üssünüzün güvenliğinden emin olduktan sonra bolca Quad Cannon'la desteklenmiş bir saldırı birliği hazırlayın. Bunu yapmanızın sebebi, Amerikan uçaklarının hareketli birimlerinize saldırmayı en az üssünüze saldırmak kadar sevmesi. Saldırı gücünüzü oluşturduktan sonra alt kısımdan ilerleyerek haritanın üst kısmında bulunan ek kaynaklara doğru gidin ve burada ön savunma hattınızı inşa edin. Bunun için 2 adet Stinger Site yeterli olacaktır. Ayrıca burada kuracağınız bir Supply Stash ile ek kaynak toplamaya başlayabilirsiniz.

Bundan sonra tek yapmanız gereken ön savunma hattınızın hemen sol tarafında bulunan Amerikan üssünü yok ederek bölümü tamamlamak.

Toxic Waste Containment

Bu bölümde de hemen başta Stinger Site'larınızı kurarak savunma hattınızı oluşturun. Ana üssünüzün hemen üstündeki ek kaynaklardan yararlanmak için yanına bir Supply Stash kurun. Haritanın sağ alt kısmındaki ek kaynağı da elinizde geçirdikten sonra oldukça önemli ve hızlı bir kaynak akışına sahip olacaksınız. Oldukça hızlı bir gelir akışına sahip olduğunuz için bu bölümde iki adet Arms Dealer kurmanız yararınıza olacaktır. Bu sayede yine hızlı bir şekilde mobil birimlerinizi üretebilir ve kısa sürede saldırı gücünüzü oluşturup görevi tamamlayabilirsiniz.

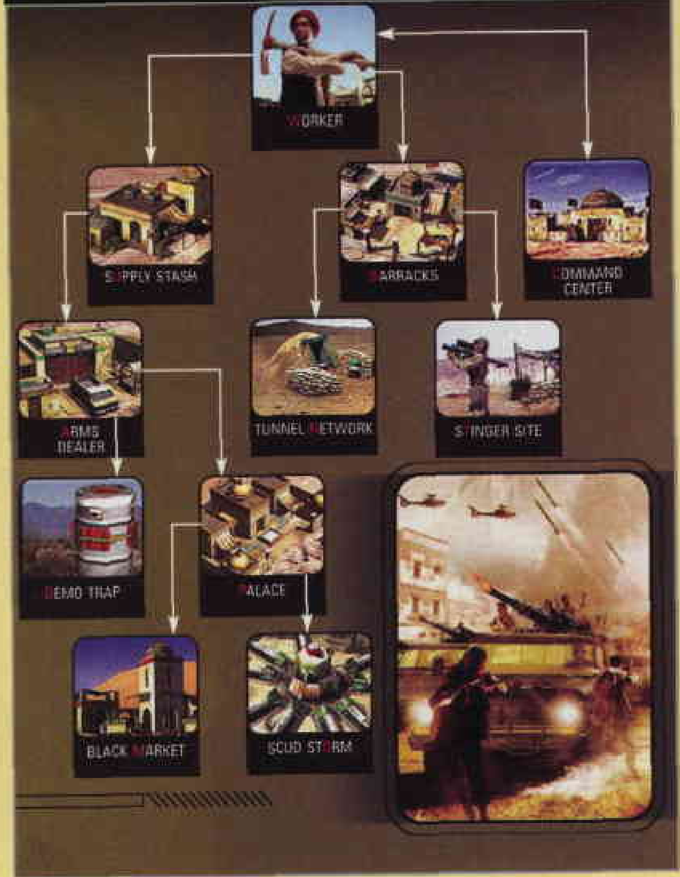
Splinter Cell-Controlled Region

Bu bölümde hedefe ulaşmanızı sağlayacak en önemli kural hızlı olmak. Bölümün hemen başında Cash Bounty 1-2-3 upgrade'lerini seçtiğiniz için vurduğunuz her düşman birimi ve binası size gelir sağlayacak. Açıkçası bu bölüm için hızlı olmaktan başka tavsiye edilecek bir şey yok. Brutal seviyesinde ne olur bilemiyorum ama Hard seviyesinde bile mütevazı bir savaş gücüyle haritanın üst tarafındaki hain GLA üssüne düzenleyeceğiniz hızlı bir saldırı sizi son göreve taşıyacaktır.

Soviet Era Rocket Launch Facility

Klasik bir son bölüm ile karşı karşıyasınız. Bir tarafta Amerika, diğer tarafta Çin kuvvetleri görevinizi tamamlamanıza engel olmaya çalışıyorlar. Her zaman olduğu gibi Stinger Site ve Tunnel Network'lerinizi kurarak bölüme başlamalısınız. Yalnız bu bölümde özellikle Stinger Site'ların sayısını kayda değer oranda fazla tutmakta yarar var. Üssünüzün dibindeki (sol alt) kuyuyu da ele geçirdikten sonra önemli bir gelir kaynağına sahip olacaksınız.

GLA Üretim Ağacı



Savunma hattınızı kurduktan sonra tüm binalarınızı inşa edin ve en son olarak SCUD Center'ı tamamlayarak 5 dakikalık geri sayıma başlayın. Bölümün en can alıcı noktası üç tarafında en gelişmiş saldırı silahlarına sahip olması. Genel savunma taktiklerinde belirttiğimiz gibi, Çin'e karşı da savaştığınızdan binalarınızı mümkün olduğunca uzak yapın. Bunun dışında Amerikan Partical Uplink Cannon'un dan korunmak için mobil birimlerinizi de 3'erli 5'erli gruplar halinde üssünüzün çevresine yerleştirin. Bu sayede acımasız bir nükleer saldırı ya da Uplink Cannon tehdidinden en az kayıpla kurtulmuş olacaksınız.

Her 5 dakika da bir Amerikan ve Çin üstlerine düzenleyeceğiniz SCUD Storm saldırıları rakiplerinizin güçlerini önemli ölçüde azaltacaktır. Bu saldırıyı yapabilmek için Radar Van'ı kullanarak haritada görmek istediğiniz bir yeri seçin ve rakiplerinizin önemli merkezlerini tespit edin.

Saldırmaya hazır hale geldiğinizde, ilk önce haritanın sağ tarafında yerleşmiş olan Amerikan güçlerine yönelin. Çinlileri direkt olarak sol taraftan ilerleyerek yıkmaktansa, Amerikan üssü üzerinden saldırmak çok daha kolay. Amerikan üssünü yok edip hedef binayı ele geçirdikten sonra, sağ taraftan Çin üssüne doğru geçin. Eğer burada biraz dikkat dağıtmak isterseniz ortalama bir saldırı gücünü de Çin üssüne soldan saldırmak için görevlendirin. Füze rampasını da ele geçirdiğiniz de mutlu sonla baş başa kalacaksınız.

Büyük bir ihtimalle oyunun bu kadar kısa yapılmış olması sizi hayal kırıklığına uğratacak. Kendinize güveniyorsanız aynı bölümleri bir de Brutal zorluk seviyesine oynamayı deneyin. Oyunun yapımcılarına göre Brutal seviyesinde oyunu bitirmek neredeyse imkansızmış, bundan daha iyi bir meydan okuma olabilir mi?



hilekâr

" Hileyle kalkan zararla oturur"
Anonim atadeyişi

Unreal 2: The Awakening

Oyun sırasında `é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan herhangi birini girin.

Kod	Sonuç
BeMyMonkey()	Cheat modunu aktif hale getirir.
God()	God mod.
Invisible()	Görünmezlik.
Loaded()	Tüm silahlar.
AllAmmo()	Tüm silahlar için cephane.
Phoenix()	Phoenix Powersuit
Ghost()	Hayalet mod'u.
Fly()	Uçuş mod'u.
SloMo(#)	Ağır çekim.
SetJumpZ(#)	Daha yükseğe zıplarsınız.
ToggleInfiniteAmmo()	Sonsuz cephane.
Teleport()	O anda baktığınız yere ışınlanırsınız.
NextLevel()	Diğer bölüme geçersiniz.
SetSpeed(#)	Hızınızı kendiniz belirlersiniz (# yerine bir sayı girin).
ChangeSize(#)	Büyüklüğünüzü değiştirir.
TogglePawnInvulnerability(P)	Rehine için God mod'u.
SetMyHealth(#)	Oyuncunun sağlığını # kadar yapar.
ToggleTimeDemo()	Zaman demo'sunu aktif hale getirir.
BehindView()	Third-person kamerasına geçiş yapar.



B-17 Gunner: Air War Over Germany

`é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları yazın.

Kod	Sonuç
GHOST	Görünmezlik.
GODHELPUS	God mod.
AMMO	Tam cephane.
GIVEME	Tüm silahlar.
ALLRMY	Tüm teröristler sizin takımınıza geçer.

Zoo Tycoon: Marine Mania

Hector Dolphin: Yunuslardan birine `*Hector*` ismini verin.

Seahorse: Bir ziyaretçiye `*Horse*` adını verin. Herhangi bir hayvan ekranına gittiğinizde, denizatının orada olduğunu göreceksiniz.

Para!: Çok fazla para için shift ve 4 tuşlarına aynı anda basın. Bu işlemi, binalar görünmeden önce yapın. Çünkü bu hile duvarları ve tankları yıkıyor.



RalliSport Challenge

Değişik arabalar ve yollar: `*WheelToWheel*` olarak girin.

Klasik arabalar: Bir profil yaratın ve ismini `*TheGoodStuff*` olarak belirleyin.

Downhill yolu: Bir profil yaratın ve ismini `*Geronimo*` olarak girin.

Dayanıklılık yarışları: Bir profil yaratın ve ismini `*TheLongHaul*` olarak girin.

Sınırsız bonus: Bir profil yaratın ve ismini `*NoHoldingBack*` veya `NoHoldsBarred` olarak belirleyin.

Expert arabalar: Expert arabaları açmak için 12000 puan toplayın *(Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, Nissan Skyline, Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4, Ford Focus Rallycross).*

Klasik arabalar: Klasik arabaları açmak için 40000 puan toplayın *(Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4, Peugeot 205 T16).*



C&C Generals

Konsolu açıp `*Russia:Yuri_Relived*` yazarsanız, eski C&C oyunlarındaki Rusya birimleriyle oynayabilirsiniz.



James Bond 007: NightFire

Hile mod'unu aktif hale getirmek için `*...\Nightfire\Bond*` dizininde `*autoexec.cfg*` adında bir dosya oluşturun. Daha sonra bu dosyayı notepad veya benzeri bir text edit'leme programıyla açın ve en alta;

```
sv_cheats 1
console 1
```

... Satırlarını ekleyin. Daha sonra oyun sırasındayken `é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan istediğinizi birini girin. Bu kod'lar oyunun bazı versiyonlarında sorun çıkartabilir. Eğer sorun çıkarsa oyunu yeniden başlatın.

Kod	Sonuç
god	God mod
noclip	Duvarlardan geçersiniz.
notarget	Görünmezlik.
fly	Uçma mod'u.
map X	X yerine yazdığınız bölüme gidersiniz.



Dirt Track Racing 2

1 milyon dolar: Chimchim adında yeni bir Career açın ve Continue'yi seçin. Tekrar Continue'yı seçerseniz, 1 milyon dolar kazanacaksınız.

Özel hareket: Gerçekçiliği 100'de 100'e getirin. Araba olarak Stanger'ı seçin ve Peakview'da yeni bir single player yarışa başlayın. Yarış başladığında, arabaların ve karavanların park edildiği sol tarafa doğru gidin. Oradan sağ tarafa, duvara çarpana kadar ilerleyin. Aşağıda bir geçit ve geçitin yakınlarında, üzerinde insanlar olan mavi bir Ford minibüsün olduğunu farkedeceksiniz. Bu minibüsün üstüne doğru gidebildiğiniz kadar hızlı gidin ve çok az sağa kırarak ona çarpın. Eğer bunu doğru olarak yaparsanız, özel bir hareket yapacaksınız.



SimCity 4

Oyunu normal bir şekilde başlatın ve CTRL+X kombinasyonuyla konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
WeaknessPays	Daha fazla Simoleons verir.
FightThePower	Güç ihtiyacını kapatır.
HowDryIAm	Su ihtiyacını kapatır.
You don't deserve it	Tüm ödülleri açar.
Stopwatch	Saati durdurur.
WhatTimeIzIt	Zamanı belirler.
WhereRUFrom	Şehrin ismini değiştirir.
HelloMyNameIs	İsminizi değiştirir.
SizeOf	Boyutu büyütür.
GOL	Yeşil plazma efekti.



101 Airborne: The Airborne Invasion of Normandy

Haritadaki tüm Alman'ların ölmesini istiyorsanız (Chris? Olamaz! Stajyer Chris de Alman! Yapmayın!), oyun sırasında *`YouGoSquishNow`* yazın.



Real War: Rogue States

1. Asağıdaki tus kombinasvonlarını ovun sırasında vapın.

Tus Kombi.	Sonuc
Ctrl+Sol ok+F9+S	Tüm arac-gerecler.
Ctrl+Sağ+F	Savaş sisini kaldırır.

2. Wire Frame: Campaign Menu'de, sağ üst köşedeki animasyon tanka tıklayın.



Bird Hunter: Wild Wings Edition

Kod	Sonuç
wwflock	En yakın kuş kervanının olduğu yere gidersiniz.
wwcovey	En yakın yayla...
wwcollin	En yakın hayvan...
wwnofear	Kuşlar kaçmaz.
wwgobler	En yakın hindinin yanına ışınlanırsınız.



Highland Warriors

Konsolu açmak için \ tuşuna basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın.

Sonuç	Kod
Altın	iamrich
Taş	allthestones
Maden taşı	bethestone
Ağaç	fiimmbbeerr
Yiyecek	befal
Yenilmez birimler	kingeddieismyfriend
O anki görevi kazanma	serules



Operation Tiger Hunt

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını uygulayın.

Tuş Kombi.	Sonuç
Shift + Z	Bölüm geçme.
Shift + Y	Sınırsız hak.

Splinter Cell (Demo versiyonu)

Konsolu açmak için TAB'a basın ve aşağıdaki kod'ları yazıp... Sonuçların:

Kod	Sonuç
HEALTH	Sağlık.
AMMO	Cephane.
FLY	Yerçekimi kapalı.
INVISIBLE 1	Görünmezlik.
INVISIBLE 0	Görünmemezlik (!)



Robin Hood: The Legend of Sherwood

Oyun sırasında karakterlerinizden biri dururken ve mouse eğilme icon'undayken F11'e basın. Bu, konsolun açılmasını sağlayacak. Konsol açıldıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
GOODLUCK	Campaign'e yonca yaprağı ekler.
CASH	Para verir.
BINGO	Karakterlerinizin cephanesi 999 olur.
IMMUNITY	Karakterlerinize dayanıklılık verir.
MERRYMAN	Neşeli bir adam verir.
TIMELESS	Zamanı durdurur.



Oregon Trail 2 (İpucu)

Vagon rengini değiştirmek için F4'e basın.

Pacific Gunner

History Menu ekranına giderek August 6th, 1945 (Hiroshima bombasının atıldığı tarih) tarihini seçin. Işıklı kitaba tıklayın. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki tuşları deneyin.

Tuş	Sonuç
W	Görevi kazanma.
K	Tüm düşmanları öldürme.
L	Görevi kaybetme.
A	Tam cephane.



Archangel

Yenilmezlik: *`standart.feel`* dosyasını Notepad veya benzeri bir programla açın (dosyayı, \archangel\bin dizininin altında bulabilirsiniz). Burada *`invulnerable 0`*'ı, *`invulnerable 1`* olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve oyunu başlatın. Artık yenilmezsiniz.

Bu da notunuz: Dosyayı edit'lemeden evvel bir yedeğini alın. Başınıza gelecek; deprem, sel ve HDD patlaması gibi doğal felaketlerden Level dergisi sorumlu değildir.



Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

8 adam kazanmak için ilk mağaradayken *`Alt`* ile `~` tuşlarında tombiş parmağınızı basılı tutun. Adamların arasında 49. level bir Assassin ve 85. level bir Barbarian da bulunuyor.



Zapper (İpuçları)

Uçuş yeteneği: Bu yeteneği kullanmak için birinci dünyada 400 veya daha fazla puan kazanmalısınız.

Ultimate Zapper!: Bu silahı almak için bir dinazor kümesi satın alın.

Gizli bölümler: Arkadaşınızın komutlarını dinleyin ve onu izleyin.

Bölümü kazanma: Her bölümü kazanmak için altı yumurta toplayın.



Austin Powers Pinball

Oyun sırasında konsolu açmak için Print Screen tuşuna basıyorsunuz ve aşağıdaki kod'lara girdikten sonra Enter tuşuna basıyorsunuz. Bu işlemler sonrasında boy boy, en en hileleriniz oluyor.

Kod	Sonuç
IMPOSSIBLE	Start Mission'ın ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 1	Groovy Baby'ın ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 2	Electric Pussycat'ın ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 3	Nineties'ın ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 4	Virtucon Tour'un ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 5	Mutant Sea Bass'ın ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 6	Fembots'un ışığını yakar.
IMPOSSIBLE 7	Subterranean Probe'un ışığını yakar.
ENLARGER	Super Score alırsınız.
POWERSBALL	Powerball'u açar.
CRIKEY	Top, flipper'lar arasında bloklanır.
EXTRA SHAG	Extra Ball'un ışığını yakar.
FLASHER	2-Ball'un ışığını yakar.
CLOCKADELIC	Zamanı arttırır.
CLOCKAHOLIC	Zamanı azaltır.
PREMATURE	Son top.
BLIMEY	Video Mode'un ışığını yakar.
PANTS	Kickback'in ışığını yakar.
BUBBLY	Hot Tub'ın ışığını yakar.
DANGER	Mystery'nin ışığını yakar.



Apache AH-64 Air Assault

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lardan birini yazın.

Sonuç	Kod
Yenilmezlik	JKGODM
Görevi bitirme	JKMSUC
Sınırsız cephane	JKAMMO



CheatStation

Erkekliğin yüzde doksan dokuzu kaçmaksa, biraz hile yapmak da delikanlıyı bozmaz diyebilir miyiz? Deriz.

Red Card Soccer 2003

Hile modu: tüm takımları, stadyumları ve finals modu açmak için isim olarak ""BIGTANK" yazın. Hımm, böylelikle oyunun geriye kalan hilelerini yazmama gerek kalmadı sanırım.



Burnout 2: Point Of Impact

Hile modu: herhangi bir kodu açtığınızda seçeneklerde "Cheat Mode" açılacaktır. Hileler açıkken kazanılan yarışlar ise sayılmayacaktır, üzgünüm.

Hasar almama: tüm Grand Prix şampiyonalarını altın madalyalarla kazanın.

Runaway: crash modun on beş bölümünü de altın madalya ile tamamlayın. Böylece crash modun çok daha serbest halini oynayabiliyorsunuz.

Face Off: şampiyonada tüm face offları kazanın. Geri kalan kodlar bana lüzumsuz geldi, yani oyunu bitirirseniz hepsi açılıyor işte.



Haven: Call Of The King

Tam sağlık: oyun esnasında R2, L2, R1, yuvarlak, üçgen, L2, X ve kare yapın.



Colin McRae Rally 3

Not: Aşağıdaki hileler, disklerin bonus kodlarına göre düzenlenmiştir. Sadece doğru koda uyan hile çalışacaktır. Her hile için yazılan üç kodun bonus kodları sırasıyla "0976" ve "1154" olacaktır.

Jet: "VOBUUR" – "LOWWOH"
Baja Buggy: "NQFIPE" - "PHOUOT"
Hovercraft: "IURUOP" – "MHXIPE"
Battle Tank: "LHZWOH" – "ZIIUUR"
R/C arabalar: "WWBDBU" – "AQVATU"
Ford Super Focus: "OQJZZY" – "UYNFVA"
Tüm arabalar: "MKCLLB" – ""WWACNU"
Tüm yollar: "ODIATU" – "XWUDBU"
Tüm parçalar: "FHPCNU" – "UZVLLB"
Tüm zorluklar: "WSNXZU" -- "AUNAMA"



Star Wars: Bounty Hunter

Bölüm 1: "SEEHOWTHEYRUN"
Bölüm 2: "CITYPLANET"
Bölüm 3: "LOCKDOWN"
Bölüm 4: "DUGSOPLENTY"
Bölüm 5: "BANTHAPOODOO"
Bölüm 6: "MANDALORIANWAY"
Görev 1: "BEAST PIT"
Görev 2: "GIMMEMYJETPACK"
Görev 3: "CONVEYORAMA"
Görev 4: "BIGCITYNIGHTS"
Görev 5: "IEATNERFMEAT"
Görev 6: "VOTE4TRELL"
Görev 7: "LOCKUP"
Görev 8: "WHAT A RIOT"
Görev 9: "SHAFTED"
Görev 10: "BIGMOSQUITOS"
Görev 11: "ONEDEADDUG"
Görev 12: "WISHIHADMYSHIP"
Görev 13: "MOSGAMOS"
Görev 14: "TUSKENS R US"
Görev 15: "BIG BAD DRAGON"
Görev 16: "MONTROSSISBAD"
Görev 17: "VOSAISBADDER"
Görev 18: "JANGOISBADDEST"
Konsept art: "R ARTISTS ROCK"
TGC kartları: "GO FISH"



SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Code Breaker veya Action Replay cihazlarına sahip olmanız gerekmektedir. (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Star Wars: Bounty Hunter

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E EE949B36BCC22D72
Sınırsız kredi: CEA292FABCA99BE6
Konsept artı açmak: DEBFF78ABCAE7A6B
TCG kartları açmak: DEBFF0B2BCB09A81
Tüm bölümleri açmak: CEBFF0AABCA99A82 CEBFF0B6BCA99A82

Ty The Tasmanian Tiger

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E EEBD149EBCEB9D7E
Videoları açma:CE04681EBCA99B84
Sınırsız sağlık: CEB86572BCA99B87
Sınırsız hayat: CE04E5E6BCA99BE6
Bölümden çıkma: CEC32C7ABCA99B84
Çifte bumerang: CE04E57ABCA99B84
300 Opal: 0EB8C4EABCD99B83 0EB8C4EABCC99CAF / CEB8C4EABCA99CAF
Tüm gökkuşakları: FE04F585BCA99B82 CE04F584BCA99A82 / FE04F586BCA99B84
Tüm tılsımlar: CE04E532BCA99B84 CE04E53EBCA99B84 / CE04E53ABCA99B84 CE04E5C6BCA99B84 / CE04E5C2BCA99B84

Dead To Rights

(M) Açık olmalı: 0E3C7DF21853E59E EE9B13BEBCCB37A2
Ateşe mermi: DE9E48A6E2AC9B84
Çılgın mermi: DE9E48A6E2AC9BE6
Sınırsız adrenalin: DEBC4312FE719B83
Çok iyi dans etme: DEBC4CBAFB299B83
Asla boğulmama: DEBC4202FB299B83
Tüm bölümler: DE97930EBCA99B92

MİNİ OYUNLAR:

Lockpick: DE9793DEBCA99B84
Dans: DE9793DABCA99B84
Speedbag: DE9793E6BCA99B84
Ağırlık kaldırma: DE9793E2BCA99B84
Bilek güreşi: DE9793EEBCA99B84
Bomba imha: DE9793EABCA99B84
Boğulma: DE9793F6BCA99B84

VİDEOLAR:

Trailer: DE97930ABCA99B84
Açılış: DE979316BCA99B84
Last Call: DE979312BCA99B84
Catching Blatz: DE97931EBCA99B84
Old Sparky: DE97931ABCA99B84
On the Loose: DE979326BCA99B84
A Late Goodbye: DE979322BCA99B84
Call to Eve: DE97932EBCA99B84
Rooftop Escape: DE97932ABCA99B84
Meeting Fohook: DE979336BCA99B84
The Revelation: DE979332BCA99B84
Meeting the Mayer: DE97933EBCA99B84
Dick' s Locker: DE97933ABCA99B84
The Hand-off: DE9793C6BCA99B84
The Last Straw: DE9793C2BCA99B84
Enter the Twins: DE9793CEBCA99B84
Chasing the Plane: DE9793CABCA99B84
Waterman's Deal: DE9793D6BCA99B84
The End: DE9793D2BCA99B84

Dead To Rights

Hile modu: Tembel teneke modu: "New Game" ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutarken aşağı, sol, aşağı, üçgen ve aşağı yapın. Doğru yaparsanız bir mesaj gelecektir. Bu mod bütün bölümleri, mini oyunları ve videoları açacaktır.

Sınırsız mermi modu: aynı yerde aynı tuşlara basılı tutarak yukarı, sol, aşağı, sağ ve yuvarlak yapın.

Sınırsız shotgun modu: sağ, yuvarlak(3), kare
Sınırsız double gun modu: üçgen, yuvarlak, yukarı(3)
Ödeme zamanı modu: kare(2), yuvarlak(2), sağ
Tek atış modu: üçgen, yuvarlak(3), sol
Keskin nişancı modu: kare(3), aşağı, sağ
Kolay düşman modu: kare, sol, üçgen, yukarı, aşağı
Zeki düşman modu: üçgen, kare, sol(2), yuvarlak
Habersiz mod: yukarı(2), aşağı(2), yukarı
Zor bölüm modu: üçgen, kare, sol(2), yuvarlak
Sınırsız sağlık: kare, üçgen, sol, yukarı, sağ
Sınırsız Shadow Stamina: yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, aşağı
Sınırsız adrenalin: sol, sağ, sol, yuvarlak, kare
Sınırsız zırh: yukarı(3), kare, aşağı
Sınırsız çift Guncon: üçgen, yuvarlak, yukarı(3)
Sınırsız insan kalkanı: kare, üçgen, yuvarlak, üçgen, kare
Daha güçlü yumruk ve tekmeler: aşağı, yuvarlak, sol(3)
Çift arbede saldırı hasarı: yuvarlak(2), yukarı(2), kare
Silahsız düşmanlar: sağ, kare, sol, yuvarlak, üçgen
Umursamaz düşmanlar: üçgen(2), yukarı(2), üçgen

donanım

DOSYA KONUSU
DVD-R Yazıcılar

Artık DVD yazmak daha kolay, daha hızlı ve daha ucuz. Ama yeterli mi?



sayfa 100



CREATIVE SOUND BLASTER EXTIGY



SAMSUNG MAGICBRIGHT 757MB

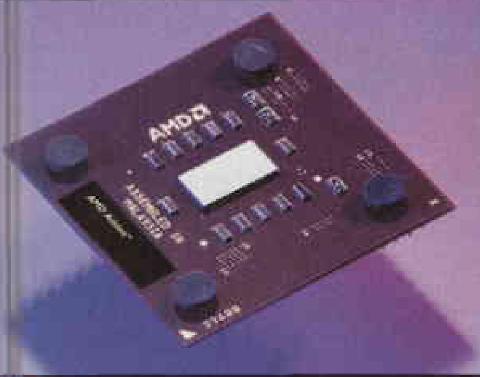
Donanım Cinayetleri

Gülü seven dikenine katlanır, donanımı seven ise satıcısına. Bu heryer için geçerli değil elbette. Hatta ülkemize özel bir durum sanki. Ne yazık ki distribütöründen, mağazasına kadar bu ülkede ne sattığını bilmeyen o kadar çok insan var ki. Ve bu insanlarla (en azından distribütörlerle) çalışmak tam bir kabus. Bazen "şu ürün neden incelenmedi" sorusu geliyor. Toptan cevap vereyim "ürünün distribütöründen fellik fellik kaçıyorum" çünkü. Buradan bütün firmalara açık bir çağrıda bulunuyorum. Eğer bilgisayardan anlamıyorsanız, bari değerli paranıza kıyıp, işten anlayan ürün müdürleri, pazarlama ve PR elemanları tutun. Herkese büyük bir iyilik yapmış olursunuz. Yoksa elbet bir gün gazetelere manşet olacağız "Donanım yüzünden adam mı vurulur?!?" diye...



NOKIA 7650

athlonxp3000+



Athlon'ların çekirdeği her seferinde daha da ufalıyor.

AMD, yeni işlemcisini geçtiğimiz ayın ortasında piyasaya sürdü Yeni Barton çekirdeğine sahip olan Athlon XP 3000+'ın gerçek saat hızı 2.16Ghz. Barton ile birlikte Athlon'un çekirdeği biraz daha küçülüyor. Bu yeni çekirdeğin bir önceki Thoroughbred'den asıl üstünlüğü ise 256k yerine 512k L2 Cache'e sahip olması. Barton yine son dönem T-bred'ler gibi 333Mhz FSB'ye sahip.

512k L2 Cache'e geçiş Athlon XP'ye oldukça performans getirmiş gibi. Çünkü Barton çekirdekli 3000+'ın saat hızı, T-bred çekirdekli 2800+'dan daha düşük. Bu da aslında AMD'nin kısa sürede 3200+'ı da piyasaya sürebileceği anlamına geliyor. Ama şu an performans olarak yakaladıkları Intel'in bir sonrakini adımını beklemeyi tercih ediyorlar gibi.

Bu güzel haberin yanı sıra AMD'den bir de kötü haber geldi. Clawhammer olarak da bilinen, 64-bit'lik ilk masaüstü işlemcisi Athlon 64'lerin çıkışı Eylül ayına ertelendi. AMD buna gerekçe olarak yeni çıkan Barton'ların ihtiyacı karşılaması ve 64-bit için henüz yeterli yazılım desteğinin bulunmamasını gösterdi. Ancak serverlar için geliştirilen 64-bit Opteron işlemcisi 22 Nisan'da piyasada olacak.

Bu arada Apple ve AMD'nin 64-bit'e geçme konusundaki kararlılığına karşın Intel hala 32-bit'in önümüzdeki 6-7 yıl daha iş göreceğini ve 64-bit'e ihtiyaç olmadığını düşünüyor. Bakalım kim haklı çıkacak.

xboxdedikoduları

yeni versiyon mu geliyor

Rivayetlere göre Microsoft Xbox'ın yeni bir versiyonunu piyasaya sürmeye hazırlanıyormuş. Yeni versiyon oyunlar açısından herhangi bir değişiklik getirmese de, Xbox'ı daha gelişmiş bir medya oynatıcı ve bir WebTV haline getirecekmiş. Yani Xbox ile Internet'te sörf ve sohbet, TV programlarını kaydedip daha sonra izleme, uydu ve kablo TV yayınlarına uygunluk gibi yeni özellikler gelebilir. Hatta Xbox ilk duyurulduğunda gündemde olan "Temel PC özelliklerine sahip bir oyun konsolu" iddiaları tekrar gündeme düşecek gibi. Bu yeni versiyonda Windows XP'nin Media Center versiyonunun kullanılacağı da söyleniyor. Ancak bu versiyon Windows XP Pro'nun tüm yeteneklerine sahip olduğundan bir miktar kırpılacakmış.



Xbox ile ilgili ikinci rivayet ise, Mayıs ayında yapılacak olan E3'de kozmetik değişiklikler yapılmış bir versiyonun çıkacağı. Yani Xbox tamamen aynı kalacak ama kasası biraz ufalıp daha şık bir görünüme kavuşacak. Aynı Sony'nin PS 1'a yaptığı gibi. Yeni görünüm daha çok bir DVD-Player'ı andıracakmış. Her ne kadar bir arada geçmese de bu iki söylentinin bir biri ile ilgili olduğunu görmek pek zor değil. Bu da gerçek olma ihtimallerini arttırıyor.

Bu arada Xbox'ta Linux çalıştırmaya yönelik faaliyetler sürüyor. Lindows isimli Linux firması, Xbox'ta Linux çalıştırabilen ilk kişiye 200.000$ ödül vereceğini duyurmuştu. Mod-chip takılmış bir Xbox'da Linux çalıştıran bir grup bu ödülün yarısını kaptı. Ancak diğer yarı için çip takılmamış, modifiye edilmemiş bir Xbox'ta Linux çalıştırmak gerekiyor. Bunu başarabilen yok henüz. Bunu başarabilmek için Microsoft'un resmi onayının olması gerekiyor. Bu amaçla Xbox Linux grubu Microsoft'a açık bir mektup yazarak onay istediler. Ne dersiniz, sizce Bill amca izin verir mi?

ati,catalystv3.1'iyayınladı

Halen piyasadaki DirectX 9 uyumlu tek ekran kartı olan Radeon'lar için yeni sürücüler çıktı. En hızlı ekran kartı olan Radeon 9700 yeni sürücüler ile daha da hızlanıyor. ATI'ın verdiği bilgiye göre Max Payne %10, UT 2003 %20-%40, Jedi Knight II %17-%24 arasında daha fazla performans veriyor. Elbette bunlar sistemden sisteme değişebilen rakamlar ve arada ATI'ın abartması var mı bilemiyoruz. Ancak yeni sürücü ile NFS Hot Pursuit 2, Neverwinter Nights, Nascar 2003, Dungeon Siege ve Mafia'daki bazı grafik hatalarının düzeldiği kesin. Sürücüleri www.ati.com adresinden çekebilirsiniz. Sürücünün boyutu 5.8MB.

donanımdünyasındankısahaberler

3DMark03 Çıktı Futuremark'ın (eski MadOnion) popüler Benchmark yazılımı 3DMark03 sitesinden yayınlandı. Tamamen DirectX 9 uyumlu olan yeni versiyonda sistemi daha fazla zorlayan 4 yeni oyun demosu bulunuyor. Bu arada GeForceFX düşük skor aldığı için NVIDiA'nın hışmına uğrayan 3DMark03'ün gerçek performans mı yoksa sentetik performans mı verdiği pek çok tartışıldı. Sonunda Futuremark teknik ve okkalı bir açıklama ile tartışmayı bitirdi.



Blue-Ray Lisansları Başladı Blue-Ray olarak bilinen yeni jenerasyon DVD formatının lisans çalışmaları başladı. 20.000$ ila 60.000$ arasındaki lisans ücretini ödeyen firmalar Blue-Ray ürünlerini üretmeye başlayabilecek. Bu da bu yeni teknolojinin bu sene sonu ile gelecek sene başında piyasada görülmeye başlayacağı anlamına geliyor. Elbette teknolojinin yaygınlaşması çok daha uzun bir süre alacaktır. Yeni format sayesinde 12cm'lik bir diske 27GB veri saklanabiliyor.

Intel DDR'da Kararlı Geçmişte RD-RAM'e yatırım ile ömrünün hatasını yapan Intel DDR-RAM'i desteklemek konusunda yoğurdu üfler gibi. Yeni çipsetleri Springdale ve Centerwood ile DDR 266, 333 ve 400'ü destekleyecek olan Intel böylece RD-RAM'e bütünüyle sırtını dönmüş oluyor. Yeni çipsetler

geforcefxultrayokmu?

Bu ay en çok konuşulan konulardan biri üretim sorunları yüzünden, GeForceFX'in Ultra versiyonunun olmayacağı üzerineydi. Pratikte GeForceFX'in Radeon 9700 Pro'dan daha yavaş olması anlamına gelen iddia küçük çaplı bir infial yarattı. NVIDIA'nın konu hakkındaki açıklaması "ne evet, be hayır" cinsindendi. GeForceFX Ultra piyasaya sürülecekti, ancak kısıtlı sayıda üretileceği için ancak ön siparişler karşılanabilecek ve piyasada bulmak biraz zor olacaktı. Bu açıklama durumu yatıştırsa bile, Şubat sonu itibariyle GeForceFX'in piyasaya çıkamaması ile birleşince şirketi yine zor durumda bıraktı.

Bu arada ATI'ın yeni R350 çipinin isminin Radeon 10000 değil Radeon 9800 olacağı öğrenildi. Üretimine başlandığı iddia edilen yeni kartın Radeon 9700'den %40 hızlı olduğu ve Nisan ayında piyasada olacağı söyleniyor. Henüz net bir resmi açıklama yok.



Abit GeForce FX OTES III

gameboyadvancesp

Herhangi bir rekabetle karşılaşmasa bile Nintendo yerinde durmayı sevmiyor. Geçen sene içinde GameBoy Advance satışlarında %56, oyunlarında ise %24 artış sağlayan Nintendo yeni versiyon GBA ile bu rakamları 2003'de daha da yukarı çekmeyi planlıyor.

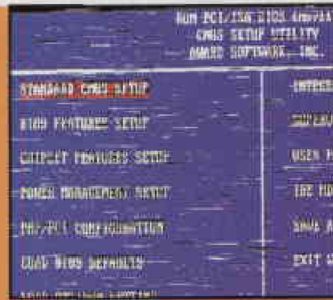
Yeni GBA'nın sistem özelliklerindeki değişim ekranın kendinden ışığa sahip olması ve şarj edilebilir pil. Böylece ek bir ışık kaynağına ihtiyaç olmadan karanlıkta da GBA oynayabileceksiniz. Ayrıca GBA SP'de tasarım tamamen değişmiş ve cihazın boyu ufalmış. Kare formunda ve katlanabilir şekilde tasarlanan GameBoy Advance SP cihazın genel çizgisinin dışına çıksa da klasik GBA'dan daha fazla ilgi çekecek gibi. GBA SP önümüzdeki aylarda piyasada olacak. Ancak GBA'nın piyasadan kalkıp kalkmayacağını henüz bilmiyoruz.



Yeni GameBoy biraz kutu kutu ama daha yetenekli ve ufak.

BIOS'a veda

Nihayet birileri bizi işkenceden kurtarmaya karar verdi. Geçen 20 senenin ardından, ilk IBM PC'den günümüze varlığını koruyabilen tek parça BIOS oldu. Küçük değişiklikler yapılsa da BIOS çağ dışılıktan kurtulamadı ve halen kullanıcılar için bilgisayarın en korkulan yeri. Intel bunu değiştirmek için kolları sıvadı ve BIOS yazılımcısı iki firma ile birlikte EFI *adında* yeni bir sistem geliştirdi. Kendi içinde küçük bir işletim sistemi olan EFI ile birden fazla işletim sistemini yüklemek ve yönetmek, HDD'de partisyon yaratmak, açılmayan bir işletim sistemini tamir etmek, işletim sistemine girmeden yüklü sürücüleri değiştirmek ve benzeri bir çok gelişmiş özelliğe sahip olacağız. Üstelik EFI yüksek renk ve çözünürlüğü desteklediğinden artık bilgisayarımızı açtığımız anda düzgün görüntülerle karşılaşacağız.



Arkanı dön ve çık istenmiyorsun artık!! Bir zamanlar sen de bana acımadın, çaktın kaldın, açılmadın....

n-gagelondra'daydı

Nokia'nın GameBoy'a rakip olarak çıkarmayı planladığı, cep telefonu özelliklerine sahip, yeni taşınabilir oyun konsolu Londra'da görücüye çıktı. Nintendo'nun yeni açıkladığı GameBoy Advance SP'e yakın bir fiyata sahip olması planlanan N-Gage cep telefonu özelliği sayesinde, GPRS ve Bluetooth kullanarak çok oyunculu oyunları da destekleyecek. Henüz sadece Sega, Taito, THQ ve Eidos'un oyun üreterek destek vereceğini açıkladığı N-Gage yılbaşından önce piyasada olacak.



800MHz'lik FSB ve Dual-DDR teknolojilerini destekleyecek.

Bu arada Samsung, Hynix ve Infineon'un 256Mbit DDR400 bellek modülleri Intel'den Springdale çipseti ile kullanılabilme onayı aldı. Bu da DDR400'ün yaygınlaşması için önemli bir adım.

Xbox gamepad'ini PC'ye takmakla yetinmemişler, bir de takım olsun diye boyamışlar.



PC için Xbox Gamepad Xbox'ın gamepad'ini beğenip de PC'de neden yok bundan diyenlere müjde. Bir Xbox gamepad'ini alıp bir kablo değişikliği ile PC'ye takabilirsiniz. Gerçi memlekette satılmadığından baya tuzluya gelir ama olsun. Hırs yapmak için ilginç bir konu. İşlemin detaylarını www.blaggedhardware.net adresinde bulabilirsiniz.

NEC Tekrar oyun PazarındaÇok geçmişlerde kalan TurboGrafx-16 ile bir zamanlar konsol piyasasında olan NEC oyun piyasasına dönüyor. Şimdilik sadece oyun üretecek olan NEC'in ileride yeni bir konsol macerasına girip girmeyeceğini göreceğiz. Ama kurt sofrasına dönen bu pazara bu saatten sonra kimsenin kolay kolay girebileceğini sanmam.

Savaş IT'yi de gerdi Amerika'nın Irak'a "dalmak"taki anlamsız ısrarı ve savaşın her geçen gün yaklaşması IT sektörünü de etkiliyor. Son bir kaç yılı etkileyen krizi atlatıp ciddi bir yükselme eğrisi yakalayan bilgisayar firmaları savaş çıkmaması durumunda bu sene %20 oranında büyüme ve fiyatlarda ciddi düşüş bekliyor. Ancak uzun ve zorlu bir savaşın her şeyi alt üst edeceği, tekrar ıştan çıkarmaların ve bilgisayar fiyatlarında artışın yaşanacağı tahmin ediliyor.

DVD yazıcı almanın vakti geldi mi?

DVD Yazıcılar





Bilgisayarlar teknolojileri içinde en hızlı gelişenlerden biri optik medya. CD-ROM'ların sonunun hızla yaklaştığı, 52GB kapasiteye sahip Blue-Ray standardının iyiden iyiye kendini gösterdiği günümüzde, DVD-ROM yükselişine devam ediyor. Elbette DVD-ROM'lar yaygınlık ve fiyat olarak hala CD-ROM'ların çok gerisinde. CD yazıcılar ve CD-R medyanın fiyatındaki büyük düşüş sayesinde, artık bu yazıcılar bilgisayarların standart bir parçası haline geldi. Bugün 40X hızındaki kaliteli bir CD yazıcıyı 55$'a, boş CD-R medyayı da 250.000TL'sına alabiliyoruz. DVD yazıcı fiyatları 300$ - 400$ arasında değişirken, medya fiyatı 2$ - 4$ arasında.

Ancak 700MB kapasite sınırı her geçen gün daha dar gelmeye başlıyor. CD'lerin kendisine verdiğimizden fazlasını parayı, onları saklamak için aldığımız çanta ve raflara harcıyoruz. Son yaptığım sayımda ofiste 3000, evde ise 1400 kadar CD tespit ettim. Önümüzdeki bir iki sene içinde aynı Floppy Disket'lerin yerini CD'ye bırakması gibi, CD'lerin de yerini DVD'ye bırakması kaçınılmaz.

Bugünden DVD yazıcı kullanmanın şart olduğu bazı durumlar da var. Bunların başında dijital video geliyor. Özellikle DV-Cam'i olanlar için, çektikleri videoları saklayabilmenin pratik sayılabilecek başka bir yolu yok şu an. Üstelik dijital video yazılımları oldukça gelişti ler. Başka hiç bir yazılıma ihtiyaç duymadan, çektiğiniz videoları kolayca capture edip editleyebilmenizi, DVD menüler hazırlayabilmenizi ve hatta hazırladığınız kişisel DVD videoları basabilmenizi sağlıyorlar. Bunların en gelişmiş ve popüler olanı Pinnacle'ın Studio 8.0 programı.

DVD'lerin yüksek kapasitesi veri saklama konusunda da CD'den daha avantajlı olabiliyor. Özellikle çok büyüklü ebatlarla çalışıyorsanız. Mesela Level'ın tüm grafikleri ile matbaaya giden dijital versiyonu tam 6 CD tutuyor. Ancak aynı dosyaları tek bir DVD'ye sığdırmak mümkün. Böylece dosyaları hem daha güvenli bir medyada saklamış oluyorsunuz hem de arşivlenmesi kolay oluyor. Internet bağlantı hızlarının artmasıyla (rivayete göre memleketimizde böyle bir şey olacakmış 10 sene içinde), download ettiğimiz dosyaları saklamak da elbet birgün başa bela olacak.

Bitmeyen Format Kavgası

Halen evde dijital video üzerine uğraşan veya büyük kapasiteli dosya saklamaya ihtiyaç duyan pek az kullanıcı var ve CD'ler çoğunluğun işini rahatça görüyor. Fiyatını da göz önüne alınca ortalama kullanıcılar için CD yazıcıların daha avantajlı olduğu kesin. Ama DVD yazıcıların yaygınlaşamamasının tek sebebi fiyat değil. DVD yazıcılar konusunda ilk günlerden beri süren format kargaşası, bu teknolojiyi kullanmak isteyenle-

Üç adımda şahsa özel DVD film

Kendi çektiğiniz görüntülerle bir DVD film hazırlamak ister misiniz? Aynı piyasadaki DVD filmler gibi, menüsü olan, basit efektlerle süslenmiş, alt yazı ve geri plan müzikleri ile bezenmiş bir film hazırlamak çok kolay. Elbette öncelikle gerekli cihazlara ve yazılıma sahip olmalısınız. Yani bir kamera, DVD yazıcı, Firewire veya Capture kartı olan bir bilgisayar ve bir Video Editing yazılımı.

Yakala Günümüzde DV Cam ile çekilen görüntüleri bilgisayarınıza aktarmak çok kolay. Kameranızı Firewire bağlantısı ile bilgisayarınıza bağlıyorsunuz ve Studio 8'de eş zamanlı olarak izlerken bilgisayarınıza kaydediyorsunuz. Çok fazla hard-disk alanı gerektiğini unutmayın. Ayrıca bilgisayarınıza aktardığınız videolar 14 dakikalık parçalar halinde olmak zorunda. Bu yüzden çekim yaparken 14 dakikadan uzun sahneler çekmemeye dikkat edin.



Kurcala Şimdi sıra aktardığımız görüntüler üzerinde oynama yapmakta. Üst pencerede kaydettiğimiz görüntüyü açınca kendisi otomatik olarak küçük sahnelere ayrılıyor. Kamera kayıt tuşuna her basıp kaldırışınızda sahne atlamış oluyor. Bunları tutup sürükleyerek istediğiniz sırada yerleştiriyorsunuz. İstediklerinizin başından sonundan kırpmak veya ikiye bölmek de mümkün. Ayrıca hazır menülerden kullanarak bölüm aralarına geçişleri koyuyorsunuz. Programın text editörü sayesinde jenerik ve alt yazılar hazırlayabiliyorsunuz. Bu basit ekrana acemi çekim olarak giren görüntüler, bir sonrakine montajı tamamlanmış bir amatör DVD film olarak geçiyor.





Bastır Bu ekranda DVD (aslında VCD'de olabilirdi) filmimizin görüntü ve ses kalitesini ayarken sonra tek dikkat etmememiz gereken filmimizin DVD'ye sığabilen en kaliteli versiyonunu hedeflemek. Ayarlar yapıldıktan sonra geriye kalan tek iş "Create Disc"e basıp eserimizin pişmesini beklemek.

rin korkulu rüyası. Standartlar belirlenirken DVD-RW ve DVD+RW olarak iki cepheye bölünen firmalar hala bir ortayol bulmama konusunda ısrarlılar. Bu iki format temelde birbirlerine oldukça yakın. Üstelik her ikisi ile yazılan DVD'ler hem bilgisayarlarımızdaki DVD sürücüler hem de DVD Player'ların genelinde sorunsuz çalışıyor.

DVD-RW destekleyenler ilk DVD formatını da belirleyen DVD Forum üyeleri. Bunların içinde Pioneer ve Teac başı çekiyor. DVD+RW formatını ise DVD+RW Allience destekliyor ve başı çekenler CD'nin yaratıcıları Sony ve Philips. Geçtiğimiz sene DVD-RW formatı çok daha öndeydi ve DVD+RW'yi alt edip standartlaşacak gibi görünüyordu. Çünkü DVD-RW çok daha önce piyasaya çıktı ve hem daha hızlı olması hem de daha uygun fiyatıyla kısa sürede yaygınlaştı. Buna karşın 2003'ün başından itibaren DVD+RW cephesi ciddi bir atağa geçti. Hız ve fiyat olarak arayı bir parça kapatıp Microsoft'un desteğini arkalarına aldılar. Üstelik DVD+RW formatının dijital video konusunda bir artısı var. Bu yazıcılarda bulunan Lossless Link teknolojisi sayesinde yazım işlemi sık sık duraklatılabildiğinden, Variable Bit-Rate videolar oluşturulabiliyor. Bu karmaşık terimlerin detayına girmeyeceğim, zaten dijital video ile uğraşanlar aşinadır.

Format uyumsuzluğundan kaynaklanan en büyük risk yazdığınız DVD'lerin özellikle DVD Player'larda çalışmaması. Çünkü kimi Player'lar her iki formatı da desteklerken kimisi sadece DVD-RW kimisi de sadece DVD+RW destekliyor. Malesef bu konuda hangi formatları kimin desteklediğini görebileceğiniz derli toplu bir kaynak da yok. Ancak aynı markanın yazıcı ve player'ının uyumlu olabileceğinden emin olabiliyoruz. DVD+RW'nin avantajlı olduğu diğer bir konuda bu. Çünkü Sony, Philips gibi markaların Player'ları piyasada çok daha yaygın.

DVD-RW'nin en önemli avantajı hala daha hızlı olması. Bu yazıcılar DVD-R'a 4x, DVD-RW'ye ise 2x hızında yazabiliyor. DVD+RW yazıcılarda ise hem DVD+R hem DVD+RW'lere yazım hızı 2.4x. CD'ye 52x yazarken DVD'ye en fazla 4X yazabiliyor olmak sizi yanıltmasın. Aynı okumada olduğu gibi yazmada da, DVD'lerde kullanılan "x" değeri ile CD'lerde kullanılan farklı. 4x hızındaki bir DVD yazıcı ile saniyede maksimum 5.4MB yazarken, 52X hızındaki bir CD-RW sürücü ile saniyede maksimum 7.8MB yazabiliyorsunuz. Yani CD yazıcılar hala daha hızlı olsa bile fark çok fazla değil ve bir sonraki DVD yazıcı kuşağında DVD'ler lehine değişecek.



Bizce piyasanın en iyi iki CD yazıcısı. DVD-RW sürücüler içinde en yüksek performans ve kaliteye sahip olan Pioneer DVR-A05. Eğer DVD+RW formatına bütünüyle sırtınızı dönmeyi düşünüyorsanız bugün için kusursuz bir seçim. Ancak her iki formata da yatırım yapmaktan yanaysanız Sony DRU-500A'dan daha iyi bir yazıcı bulamazsınız. Aslına bakarsanız DRU-500A açık olarak piyasadaki en iyi DVD yazıcı. Ama malesef aynı zamanda en pahalısı.

Hem Artı Hem Eksi

Aslında bu sene içinde gerçekleşen bir gelişme format karmaşasını kaldırmasa da bu konudaki riskleri azalttı. Sony bu senenin Ocak ayında hem DVD-RW hem de DVD+RW desteğine sahip olan DRU500-AX modelini piyasaya sürdü. Sony'yi takip eden NEC'de kısa süre sonra benzer bir yazıcıyı piyasaya sürdü. Fiyatı daha pahalı olsa da bu tip çift format destekli yazıcıları alanlar ileride hangi formatın standartlaşacağını dert etmek zorunda kalmayacaklar. Aslında bu hareket de DVD+RW'nin işine yarıyor. Çünkü şu ana dek DVD Forum üyelerinden hiç biri bu tip bir yazıcı çıkarabilmiş değil.

Tüm bu karışıklığa rağmen DVD yazıcıların geleceği yine de çok parlak. Bu sene bitmeden bir sonraki kuşak DVD yazıcılarla birlikte 8x hızına da ulaşmış olacağız. Böylece hız olarak DVD yazıcılar CD yazıcıları geçmiş olacak. Belki yeni kuşakta tüm markalar her iki formatı birden destekleyerek en azından kendi içlerindeki uyumsuzluğu aşacaklar.

2004 yılı ise görünüşe göre DVD yazıcıların yılı olacak. Eğer fiyatlar bu hızla düşmeye



devam ederse gelecek sene içinde 150$ civarındaki CD yazıcıları ve 1$ civarındaki medyaları görebileceğiz. Böylece DVD yazıcılar satın alınabilirlik sınırına inmiş olacak. Bu çok daha hızla yayılmasına ve üretim miktarının artmasıyla birlikte fiyat düşüşünün daha da hızlanmasına sebep olacaktır.

Ayrıca Panasonic geçenlerde yaptığı bir açıklamada yeni geliştirdiği bir lazer sayesinde 2004 yılının ilk yarısında 16x hızında yazabilen bir DVD yazıcıyı piyasaya sürebileceğini iddia etti. Bu neredeyse en hızlı CD yazıcıdan 3 kat daha hızlı demek.

DVD yazıcı piyasasındaki son durum ve geleceğine dair görüşlerimiz bunlar.

Üretici	Philips	Pioneer	Toshiba	Teac	Sony	NEC	Aopen
	www.philips.com	www.pioneerelectronics.com	www.toshiba.com	www.teac.com	www.sony.com	www.nec.com	www.aopen.com
Model	DVDRW228K100	DVR A05	SD-R5002	DV-W50E	DRU-500A	ND-1090A	DVRW2412PRO
Firma	Philips Türkiye	Sky	Kont	Sky	Sony	—	Çözüm
	www.philips.com.tr	www.sky.com.tr	www.kont.com.tr	www.sky.com.tr	www.cony.com.tr	—	www.cozum.com
Fiyatı	390$ +KDV	347$ +KDV	340$ +KDV	391$ +KDV	Belli Değil	Belli Değil	Belli Değil
Teknik Veriler							
Format	DVD+R/RW	DVD-R/RW	DVD-R/RW	DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW
DVD Yazma Hızı	2.4X	4X	2X	4X	2.4X / 4X	2.4X / 3.9X	2.4X
DVD Yeniden Yazma Hızı	2.4X	2X	1X	2X	2.4X / 2X	2.4X / 2X	2.4X
DVD Okuma Hızı	8X	12X	12X	12X	8X	8X / 10X	8X
CD Yazma Hızı	12X	16X	16X	16X	24X	16X	12X
CD Yeniden Yazma Hızı	10X	8X	10X	8X	10X	10X	10X
CD Okuma Hızı	32X	32X	40X	32X	32X	40X	32X
Bellek	2MB	2MB	2MB	2 MB	8MB	2 MB	2 MB

SAMSUNG MAGICBRIGHT 757MB

Fiyatı 244$ +KDV
www.samsungelectronics.com
İthalatçı Kont
www.kont.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr

level hit



Geçen ay Donanım Pazarında Samsung'un yeni MagicBright serisi monitörlerinden az da olsa bahsetmiştim. Şimdi bu yeni teknoloji ile donanmış serinin 17"lik modelini derinlemesine ele alacağız. MagicBright için Flat monitörlerin çıkışından bu yana kayda değer bir yenilik olarak karşımıza çıkan ilk teknoloji diyebiliriz. Bu monitörün beni heyecanlandırmasının sebebi bu.

MagicBright'ın temel mantığı daha yüksek parlaklık seviyelerine çıkabilmek. Ama bunu yaparken hem renk canlılığından ve görüntü kalitesinden kayıp vermemek, hem de tüp ömrünü kısaltmamak. Bugüne kadar gördüğümüz monitörlerde parlaklığın artması ekrandaki beyaz miktarının artmasından ibaretti. Bu yüzden parlaklığı açınca renkler soluklaşır görüntü sisli hale gelirdi. Bizde fazla parlaklığın iyi birşey olmadığını, görüntüyü yüksek kontrast'ın güzelleştirdiğini savunup dururduk. MagicBright'da ise parlaklığı arttırmak görüntüde beyaz miktarını arttırmak değil, ekrana gerisindeki elektron tabancasından daha parlak, daha aydınlık görüntü vermek anlamına geliyor. Bu sayede parlaklığı açtıkça renkler solmak yerine daha da canlı hale geliyor, ekrandaki görüntü göz alıyor. Özellikle oyun oynarken ve film izlerken görüntü güzelliğindeki bu farkı açıkça görebiliyorsunuz. Samsung'un MagicBright'larda kullandığı gamma Electron Gun sayesinde ulaştığı parlaklığın rakamsal değeri 330cd/m². Standart CRT monitörlerde bu değer ancak 150cd/m², daha kaliteli Trinitron tüplü monitörlerde ise 200cd/m²'dir. MagicBright'ın görüntü parlaklığı, rakamsal olarak da gayet açık.

ARTILAR: **Yüksek parlaklık**
0.20mm nokta çözünürlük
1024x768 @ 116Hz tazeleme oranı
Uygun fiyat
EKSİLER: **Monitör değiştirmeye kışkırtıyor**



Resimde gördüğünüz, ek özelliklere sahip kaide opsiyonel. Standart modellerde bulunmuyor.

3 MagicBright Modu

Monitörün daha parlak olması her zaman istenen birşey de değil elbette. Oyun oynarken isteyeceğimiz parlaklık seviyesi, İnternet'de dolaşırken isteyeceğimizden fazladır. Hele şu an benim yaptığım gibi yazı yazıyorsanız gözünüzün yorulmaması için parlaklığı iyice aşağı çekmek gerekir. Normalde bunun için sürekli ayarlara girip çıkıp parlaklık, kontrast ve renk sıcaklığını ayarlamak gerekir ki zahmetli bir iştir. İki paragraf yazının arasında "Hadi bir Ultra Assault oynayıp rahatlayayım" deseniz hevesinizi kaçırır. Samsung yeni serisinde bunu farketmiş ve monitörün üzerine bir MagicBright tuşu koymuş. Bu tuşa bastığınızda Entertain, Internet ve Text modları arasında gidip geliyor, tek tuş ile bu zahmetli işten kurtuluyorsunuz. Üstelik bu sadece parlaklık, kontrast ve renk sıcaklığı değiştirmekle kalmıyor; üç moddan birindeyken, o işleve göre farklı tepkiler veriyor. Mesela Entertain modunda oyun oynuyor veya film izliyorsunuz. Siz karanlık bir sahnedeyken monitörün parlaklık ve kontrastı otomatik olarak biraz daha azalıyor. Böylece gölgeler daha da koyulaşıyor, siyah bölgeler hafif gri çıkmıyor ve karanlık atmosferi daha iyi hissediyorsunuz. Ama aydınlık bir sahneye geldiğinizde parlaklık artıyor ve o sahnenin canlılığını arttırıyor. Yani bir anlamda oyunlarda atmosferi geliştirmek için monitör de bir şeyler yapıyor. Elbette Counter-Strike gibi "Atmosferi neyleyim düşman görülsün yeter" tipi oyunlarda bu hoş bir durum değil. Bu durumda MagicBright modlarından birini seçmeyip, parlaklığı monitör ayarlarından arttırmak zorundasınız. Ama emin olun bir daha "çok karanlıktı, göremedim düşmanı" dediğiniz duyulmayacak.

Diğer Özellikler

Şimdi MagicBright 757MB'nin diğer özelliklerine bakalım birazda. 757MB, 17" monitörlerde standart olan 16.0" görülebilir alana sahip. Elbette tam düz ekrana sahip ve ayrıca ekranın nokta çözünürlüğü 0.20mm. Görüntü kalitesinin en önemli kritelerinden olan nokta çözünürlüğü için 0.20mm mükemmel bir değer. Bugüne kadar test ettiğimiz hiç bir monitör bu değerin altına inebilmiş değil. Piyasadaki 17" monitörlerin (Trinitronlar dahil) çoğu 0.24mm seviyesinde kalır

Monitörün üzerinde çok tabakalı bir yansıma önleyici, yani anti-glare tabakası var. Bu sayede ince olmasına ve görüntüyü koyulaştırmamasına rağmen ekrana düşen yansımaları gayet iyi önlüyor.

Monitörün çıkabildiği en yüksek çözünürlük 1920x1440 ve üstelik bu çözünürlükte 64Hz tazeleme oranı verebiliyor. 1600x1200 çözünürlükte tazeleme oranı 76Hz, 1024x768 çözünürlükte ise 116Hz. Bu noktada diğer herşeyi bir yana bırakıp 757MB'ye şapka çıkarmak gerekiyor. Çoğu 19" monitör bile bu tazeleme oranlarına ulaşamıyor. Bu kadar yüksek tazeleme oranlarında bir 17" monitörü ne inceledik ne de duyduk.

Şimdi bir düşünelim... Hem görüntü kalitesinde yıllardır göremediğimiz ciddi bir gelişme, yeni bir teknoloji, hem nokta çözünürlük ve tazeleme oranı olarak görülmemiş bir performans, hem de gayet uygun bir fiyat. Üstelik ilk defa bir monitörün oyunculara yönelik bir artısı var, ofistense, evde kullanılmayı hak ediyor. Samsung MagicBright 757MB, maddi açıdan çok sınırlı değilseniz, kesinlikle ilk tercih edilmesi gereken 17" monitör.

NOKIA 7650

GPRS, Java, fotoğraf çekebilme derken cep telefonları geçtiğimiz sene içinde çok büyük gelişme kaydetti. Bu gelişimi temsil eden telefonların öncüsü hiç kuşkusuz Nokia 7650.

Aslında Nokia 7650'ye basit bir PDA ile cep telefonu karışımı gözüyle bakmak yanlış olmaz. Çünkü not tutma, yapılacak işler listesi, Java sayesinde program yüklenebilir olması ve PDA'ya yaklaşan ebattaki renkli ekranıyla ürün, sıradan bir cep telefonunun ötesinde özelliklere sahip.

Nokia 7650'nin kullanıcıları en çok cezbedecek özelliği elbette fotoğraf çekebilmesi. İki parçadan oluşan ana gövdenin arka kısmını aşağı doğru kaydırdığınızda aşağıdan tuşlar çıkarken, arka kısımda da 3,5 mm'lik bir objektif ile karşılaşıyorsunuz. Kamera, 640x480 gibi hiç de kötü olmayan bir çözünürlükte 60 tane fotoğraf çekebiliyor. Kaç fotoğraf çekebileceğiniz, diğer uygulamaların ne kadar hafıza kullandığına da bağlı. Çektiğiniz resimleri daha sonra MMS ile başkalarına yollayabilir veya bilgisayarınıza upload edebilirsiniz.

Java Oyunlar

Telefonun diğer bir özelliği Bluetooth bağlantısına da sahip olması. Bu sayede formatı destekleyen tüm cihazlarla kolaylıkla iletişim kurup dosya veya kontakt alışverişinde bulunabiliyorsunuz. Oyuncular için 7650'nin en çekici özelliği biri ise Java desteği. Böylece Java ile programlanmış bir dolu oyun arasından kendi seçtiklerinizi download ederek oynayabiliyorsunuz. Java destekli oyunlar, normal cep telefonu oyunlarından hem grafik hem de oynanış olarak daha iyiler. Her geçen gün Java oyunları daha da gelişiyor ve ilgi çekici hale geliyor. Bunun en önemli göstergesi, Splinter Cell ve Rainbow Six gibi oyunların cep telefonuna uyarlanmış küçük versiyonlarının çıkması (bilgisayardaki versiyonlarıyla alakası yok, aman dikkat). Hatta Prince of Persia gibi klasikleri bile cep telefonunuzdan oynayabilirsiniz. Elbette bu oyunların kalitesi telefonun ekran boyutu, çözünürlüğü ve renk sayısıyla da alakalı. Nokia 7650, büyük tam renkli ekranıyla bu konuda rakip tanımıyor.

Tüm bu gelişmiş özellikler, 7650'nin cep telefonu olarak kullanışsız olmasına da yol açmıyor. 7650'nin en büyük dezavantajı ise ebatının büyük olması. Özellikle kalınlık ve genişlik olarak yeni kuşak telefonlar içinde en irisi. Entegre kamera, büyük bir ekran ve akla gelebilecek her türlü özelliğe sahip olduğu için bu anlaşılabilir bir durum ama yine de böyle büyük bir telefonla dolaşmak hiç rahat değil.

Telefonun numara tuşlarının, aşağıya doğru kaydırıldığında ortaya çıkan arka panelde olduğunda söylemiştik. Bu tuşları kullanmaya genelde gerek duymuyorsunuz. Ekranın altında bulunan üç menü tuşunun yanı sıra bunların hemen altındaki thumbpad ile bütün fonksiyonlara ulaşmak mümkün. Sadece kayıtlı olmayan bir numarayı ararken veya mesaj yazarken arka parçada gizli olan tuşları kullanma ihtiyacı duyuyorsunuz.

Çarpıcı tasarımı, ebatından beklenmeyen başarılı ergonomik yapısı ve akla gelebilecek her türlü özelliğe sahip olmasıyla Nokia 7650 çok güzel ama sadece cep telefonundan daha fazlasına ihtiyacı olan ve buna bir bilgisayar parası yatırabilecekler için.

ARTILAR: Java ve Bluetooth desteği Fotoğraf çekebilme Geniş, tam renkli ekran
EKSİLER: Aşırı büyük olması Yüksek fiyat

Fiyatı 950.000.000TL
İthalat Nokia
www.nokia.com.tr

CREATIVE HEADSET HS-300

Ses kartları ve hoparlörlerde liderliği bırakmayan Creative kulaklık işine de el attı. El atar atmaz da alışılageldiği üzere, benzeri olmayan bir ürünle karşımıza çıktı. Creative'in bu kulaklığı Discman'lerde kullanılan, başın üzerinden dolaşmak yerine, ensenizden dolaşan tipte. Bu kulaklıklar daha rahat olması, başı sıkmaması ve aynı zamanda görüntü olarak daha şık durması açısından avantajlı. "Boşver görüntüyü" demeyin. Bir donanımı kafanıza takıyorsanız güzel görünmesi de gerekir.

Bu kulaklığın diğerlerinden farkı aynı zamanda üzerinde mikrofonda bulunması. Yani bugüne kadar gördüğümüz hem üzerinde mikrofon bulunan hem de boyun arkasından dolaşan ilk kulaklık. Creative'in sesle ilgili kalitesiz iç çıkardığı görülmemiştir. Kulaklık konusunda da durum değişmiyor.

Bir kulaklığı test etmenin en iyi yolu elbette Counter-Strike'dır. Erken bir saatte Sanane'ye girer bir 15-20 dakika oynarsınız, birileri "Wall yapma!" diye bağırmaya başladıysa bu, kulaklık iyi demektir. Bu da iyi bir kulaklığın dezavantajı işte, daha iyi oynadınız diye küfür yiyip, başkalarının server'dan atılmasına sebep verebiliyorsunuz. HS-300 geride 3 Kick, 2 ban bırakarak ses kalitesini ispatladı.

HS-300'ü üst model Plantronics'lerle karşılaştırmak anlamsız olur elbette. Ancak uygun bir fiyata, kaliteli ve rahat bir kulaklık arıyorsanız buldunuz.

Fiyatı 20$ +KDV
İthalat Kont
www.nokia.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr
Multimedya
www.multimedya.com.tr

ARTILAR: Ergonomik, İyi ses kalitesi
EKSİLER: Göze çarpan bir eksisi yok

CREATIVE SOUND BLASTER EXTIGY

Fiyatı 179$
www.soundblaster.com
İthalat Kont
www.kont.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr
Multimedya
www.multimedya.com.tr

Ses kartları konusunda sadece liderlik değil yeniliği de elden bırakmayan Creative bu sefer ses kartını bilgisayar kasasının dışına çıkarıyor. Harici bir ses kartı benzersiz avantajlar sağlarken bir çok dezavantajı da beraberinde getiriyor. Bu yüzden baştan belirtelim, Extigy, harici ses kartına ihtiyaç duyabilecek az sayıdaki oyuncu için makul bir seçim. Oyuncuların büyük çoğunluğu için ideal seçim hala Audigy ve Audigy 2 kartlarından biri.

Harici ses kartının en büyük avantajı farklı sistemlere bağlanabilmesi. Masaüstü ve diz üstü bilgisayarların yanı sıra Extigy'yi Playstation 2 ve her hangi bir audio veya video player ile de kullanabilirsiniz.

Bu kullanımlardan en faydalısı diz üstü bilgisayarlarda karşımıza çıkıyor. Üzerlerindeki onboard ses kartlarının kalitesi çok düşük olan diz üstü bilgisayarlara bağlayabileceğiniz tek harici ses kartı Extigy. Bu sayede diz üstü bilgisayarınızda oyun oynarken veya DVD izlerken 4.1, 5.1 bir hoparlör sistemi kullanabilirsiniz. DVD filmlerde Dolby Digital ses almak da bu sayede mümkün oluyor.

Playstation 2'de kullanıldığında Extigy'nin avantajı DVD film ve oyunların ara sinematiklerinde Dolby Digital ses sağlaması. Elbette bu durumda ses kartı işlevi değil sadece Dolby Digital çözücü işlevi görüyor. Ama ne yazık ki oyun içi seslerde Dolby Digital'den faydalanmak mümkün değil.

Ayrıca Discman, MD Player gibi cihazları Extigy'ye bağlayarak onun gelişmiş ses giriş/çıkışları ve CMSS gibi ses geliştirme modlarından faydalanabilirsiniz. Üzerindeki optik çıkış sayesinde müzik CD'lerinizi MD'ye aktarabilirsiniz.

Extigy ile ilgili karıştırılmaması gereken bir nokta var. Extigy sadece bir ses kartı ve Dolby Digital çözücü olarak çalışıyor. Yani amfi özelliği yok. Bu yüzden Extigy'ye bağladığınız hoparlörlerin kendinden amfili olması gerekiyor. Gerçi piyasada amfisi olmayan bir hoparlör de kalmadı. Ancak Extigy'yi sağlam bir 5.1 hoparlör sistemi ile desteklerseniz evinizde ses verme yeteneği olan tüm cihazlara sağlam bir ses alt yapısı sağlamış olursunuz.



Creative'in tasarımı yine dört dörtlük

Bilgisayarda Kullanım

Masaüstü bilgisayarlarda kullanıldığı zaman Extigy'nin en önemli avantajı ses kartının kasanın dışına çıkarak, kasa içindeki parazitlerden etkilenme derdinden kurtulması. Elbette bir PCI slotunu boşaltmış olmak, kasayı açmadan kurabilmek gibi her harici cihazda bulunan avantajlarda mevcut.

Extigy'nin bilgisayara USB 1.1 veri yolu ile bağlanması başta beni korkutmuştu. USB 1.1'in veri transfer hızının yetersiz kalması durumunda sistemde yavaşlama, seste bozulma veya mouse gibi diğer USB kullanan çevrebirimlerinde problem çıkması gibi sorunlarla karşılaşabileceğimi düşünmüştüm. Ancak kullandığım süre boyunca böyle bir derdim hiç olmadı.

Kullanım imkanlarını bir kenara bırakıp biraz da Extigy'nin özelliklerine bakalım. Audigy'nin ardından çıkan Extigy'nin bir çok özelliği Audigy ile aynı. Bunların başında 24bit, 96kHz ve 100dB SNR değerlerinde kaliteli ses geliyor. Bu üç terimi tek tek açıklamak sıkıcı olabilir. Ama Türkçe'ye çevirirsek kaliteli, yüksek frekanslı ve geri plan tıslamaları hiç olmayan bir ses diyebiliriz. Halen Audigy dışında başka bir ses kartında olmayan (profesyoneller hariç) bir ses kalitesi bu. Kadife gibi ses veya "crystal clear" derler ya, işte aynen öyle.

Extigy'nin diğer bir özelliği EAX Advanced HD ve Dolby Digital özelliklerini desteklemesi. Bu ne yazık ki pek çarpıcı bir özellik değil. Çünkü Audigy 2'de Dolby Digital'e ek olarak DTS, THX ve Dolby Digital Ex formatları destekleniyor. Yani Extigy bu konuda kardeşinden kısa kalıyor. EAX Advanced HD desteği ise sadece müzik için geçerli. Yani oyunlarda EAX Advanced HD kullanamıyorsunuz. Bunun sebebi USB veriyolunun yetersizliği olmalı. Extigy'nin benim gördüğüm en büyük dezavantajı bu. Ama en azındna müzik dinleken Pan, Reverb gibi gelişmiş ses efektlerini kullanabiliyorsunuz.

Ayrıca Extigy, Ceatice Multi-Speaker Surround (CMSS) isimli bir özelliğe de sahip. Mono veya stereo sesleri matrislerle işleyerek 5.1 sese çeviren bu özellik oldukça iyi işliyor. Bu sayede stereo ses kaynaklarını surround'a çevirebiliyorsunuz.

Extigy'nin en ciddi avantajlarından biri bir dolu giriş/çıkşa sahip olması. Ön panelde optik giriş/çıkış, mikrofon giriş, line in, kulaklık çıkışı bulunuyor. Arka panelde ise PC için USB bağlantısı, MIDI giriş/çıkış, komposit S/PDIF giriş/çıkış, 5.1 hoparlör için 3 stereo jack var. Böylece hemen her türlü cihazı bağlayabiliyorsunuz. Ayrıca Extigy pek çok ayar ve komutu kolayca kullanabilmenizi sağlayan bir uzaktan kumandaya sahip.

Başta söylediğim gibi Extigy ancak farklı ihtıyaçları olan oyuncular için uygun olabilir. Diz üstü sistem kullananlar ve birden fazla platformu tek ses kartı + hoparlör ile kullanmak isteyenler.

ARTILAR: Harici çalışıyor, Mükemmel ses kalitesi, Her türlü giriş/çıkışa sahip, Uzaktan Kumanda
EKSİLER: Oyunlarda EAX Advanced HD desteklemiyor, DTS, DD Ex, THX desteği yok, Yüksek fiyat

HIS ALL-IN-WONDER 9000 PRO

Bugüne dek pek çok ekran kartı incelememize rağmen ilk defa bir All-In-Wonder inceleme şansı buluyoruz. Çünkü kart üretme işini diğer firmalara bırakana dek ülkemizde ATI ekran kartı bulmak pek mümkün olmuyordu ve ekran kartının ötesinde bir multimedya merkezi olan bu kartlar ATI'ın profesyonellik alanı.

All-In-Wonder 9000 Pro'yu en kaba haliyle video capture kartı, TV kartı ve ekran kartının birleşimi olarak düşünebiliriz. ALL-In-Wonder 9000 Pro'nun ekran kartı özellikleri ve performansı Radeon 9000 Pro ile aynı. Radeon 8500'ün ardından onun düşük modeli olarak piyasaya çıkan Radeon 9000 Pro'nun performansı, GeForce4 MX ve GeForce3 Ti200'ün üzerinde ancak Radeon 8500 ve GeForce4 Ti4200'ün altında. Yani şu an piyasadaki her oyunu oynayabileceğiniz performansa sahip olsa da bunun çok uzun sürmeyeceğini kabullenmek zorundayız.

Ancak All-In-Wonder 9000 Pro'nun asıl işlevi TV ve Video üzerine. Kart üzerinde Philips tuner sayesinde TV yayınlarını bilgisayarınızdan izlemenizi sağlıyor. Audio/Video işlemcisi ise ATI Theater 200. TV kartı olarak ele aldığınızda piyasadaki sıradan TV kartlarına taş çıkartacak bir çok özelliğe sahip All-In-Wonder 9000 Pro. Bunların başında TV görüntüsünü dondurabilmesi ve daha sonra ileri sarabilmesi geliyor. Şu Vestel'in akıllı televizyonları gibi...

Ayrıca All-In-Wonder 9000 Pro ile TV'den görüntü de kaydedebiliyorsunuz. Hatta bunu otomatiğe bağlayarak, siz evde değilken bilgisayarınızın TV programlarını otomatik kaydetmesini sağlayabilirsiniz.

All-In-Wonder 9000 Pro'nun Video Capture özelliği de ortalamanın üzerinde. 720x480 çözünürlükte saniyede 30 kare capture edebilen All-In-Wonder 9000 özellikle DV Camera, DVD gibi yüksek kaliteli kaynaklardan kayıt yaparken kalitesi ile şaşırtıyor.

Elbette kartın bu özelliklerini kullanabilmek için fazlaca giriş/çıkış bağlantısına ihtiyacımız var. Kartın arkasında 4 giriş çıkış var. Bunlardan ilki monitörünüz için DVI çıkış. Bunu kartla birlikte gelen dangle ile VGA'e de çevirebiliyorsunuz.

All-In-Wonder 9000 Pro üzerinde bir birine benzer (biri giriş diğeri çıkış) iki Audio/Video bağlantısı var. Bunlar hem S-Video, hem kompozit video, hem de ses giriş çıkışı sağlıyor. Böylece hemen her türlü cihazı bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz.

All-In-Wonder 9000 Pro üzerindeki diğer giriş ise anten girişi. Buradan isterseniz güçlendirilmiş bir anten, isterseniz Kablo TV bağlayabiliyorsunuz. Bu giriş çıkışları kullanabilmeniz için kartla birlikte kalabalık bir kablo paketi de geliyor. İhtiyacınız olan hemen herşey pakete eklenmiş.



Fiyatı: 187$
İthalat Tellioğlu
www.tellioglu.com.tr

Bilgisayarların her geçen gün ev içinde bir eğlence merkezi haline geldiği, müziğe ve televizyona el attığı dönemde All-In-Wonder 9000 Pro bize ilginç kullanım alanları sunuyor. Kartın eksi olarak görülebilecek tek özelliği 3D performansının pek yüksek olmaması. Aynı zamanda yüksek 3D performans isteyenler All-In-Wonder 9700 Pro'yu beklemek durumunda. Bu kartın PAL versiyonu bugünlerde piyasaya çıkıyor.

ARTILAR: TV kartı ve capture özellikleri TV'de pause ve kaydedebilme Kaliteli capture
EKSİLER: Az sayıda tuş Ergonomi sorunları Garip FF yapısı

PYRO USB 2.0 DRIVE KIT

Hard-diskini beraberinde dolaştıranlar için artık çok daha iyi çözümler var. Eskiden taşınabilir hard-disk demek, sürekli kasanın içine girip hard-disk'i söküp takmaktı. Sonra HDD çekmeceleri çıkınca hepimiz bunun büyük bir kolaylık olduğunu düşünmüştük. Ama USB 2.0 Drive Kit ile karşılaştırılınca çekmeceler bile çin işkencesi.

USB 2.0 Drive Kit'in üst kısmındaki plastik muhafazayı ve onun altındaki metal kapağını kaydırarak kolayca açıyorsunuz. Cihazın içinde hard-disk'in IDE yuvasına bağlanan IDE/USB 2.0 çeviricisi ve hard diskin güç girişine bağlanan bir güç kaynağı ünitesi var. Gerekli bağlantıları yapıp hard-diski üzerine oturduğu kızağa vidalıyorsunuz. Bundan sonra tek yapmanız gereken USB 2.0 Drive Kit'i USB 2.0 portundan PC'nize bağlamak. Eğer Windows XP kullanıyorsanız sürücü kurmanıza bile gerek yok. USB 2.0 Drive Kit'i bu haliyle istediğiniz yere götürebilir USB 2.0 bağlantısı olan tüm PC'lere bağlayabilirsiniz.

ARTILAR: İstediğiniz IDE hard-diski bağlayabiliyorsunuz. Kullanımı çok pratik
EKSİLER: Yüksek fiyat

Fiyatı 129.95$ +KDV
İthalat DijitalCenter
www.dijitalcenter.com



Windows XP'de rahat oyun oynayabilmeniz için gereken mouse ayarları

XP'nin Mouse'a Ettikleri!

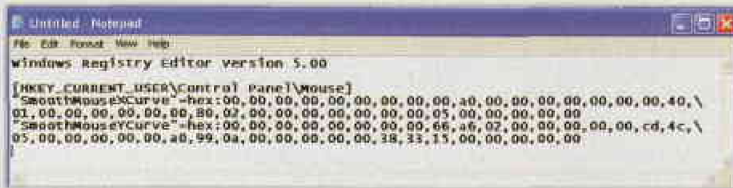
Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Bu ay masaya yatırdığımız problemimiz pek çok oyuncu için Windows XP işletim sisteminin en büyük sıkıntısı: Windows XP'de mouse acceleration'ın kapatılamaması ve mouse hassasiyetinin eski sistemlerden farklı olması. Microsoft'un neden böyle bir şey geliştirdiğini anlamak cidden güç, en azından benim için. Sadece oyunlarda değil masaüstü uygulamalarda da oldukça can sıkan bir ivmeye sahip mouseumuz artık. Bakalım kaç takla atmamız gerekiyor bundan kurtulmak için.

Counter Strike oyuncuları XP'den uzak durmaya çabalarken CPL turnuvalarında bu işletim sistemini kullanacağını açıklayıverdi. Biz de mecburen XP'de CS oynayacak gözü yaşlı oyunculara elden geldiğince yardımcı olalım dedik.

Kullandığımız mouse oldukça önemli. Çünkü markaya ve kullanılan sürücüye göre oldukça farklı tepkiler veriyor XP. Ayrıca mouse'umuzun her konfigürasyonda (sistemde) tamamen aynı şekilde çalıştığını söylemek güç. Bu yüzden anlatacaklarımın tamamı işinize yaramayabilir. Biraz dene yanıl yapmanız gerekecek malesef.

Logitech marka Mouse kullananlar için çok fazla bir sorun yok. Sürücüleri kurduktan sonra control panel / mouse / motion (ya da pointer options) yolunu izleyerek burada yer alan "Acceleration" ("enhance pointer precision" diye de geçebilir) seçeneğini "No"ya getirerek başlayalım. Bu oyunlarda durumu oldukça toparlayacaktır. USB Logitech Mouse sahipleri için çok farketmese de PS/2 mouse kullananların bir iki farklı versiyonda sürücü kurup, fark edip etmediğini kontrol etmesinde de fayda var. Kısaca Logitech kullananlar bu problemi sürücü ile çözebiliyorlar.



Yarattığınız dosya bu şekilde görünecek

Microsoft Intellimouse kullananlar 3.01 yada 3.02 sürücülerini kurarak Mouse acceleration-dan kurtulabiliyorlar ancak yine de arada belirgin bir fark oluyor. Rahatsız edici bir ağırlık oluyor imleçde. Windows 2000 de bulunan main.cpl dosyasını XP \WINDOWS\system32 klasörünün altına kopyalayarak Win2k' daki Mouse çizgisini yakalamak mümkün ancak ikinci restarttan sonra XP orjinal dosyayı geri kopyalıyor. Read-only yapsanız bile önüne geçemiyorsunuz. Kalıcı bir çözüm değil yani.

A4tech kullananlar ise en kötü durumdakiler. Mouse'unuz için en son sürücüyü kurun. Control panel / mouse / motion'dan "enhance pointer precision" özelliğini kapatın. Bunun dışında A4 Tech'lere özel yapabileceğiniz birşey yok.

Registry Ayarları

Bundan sonraki adımımız bir iki registry hilesiyle normalde yapamadığımız ayarlara ulaşmak. Bunun için sonra boş bir text dosyası yaratın. Yandaki kutunun içindekileri olduğu gibi yazın. Daha sonra bu dosyayı istediğiniz bir isimle kaydedin. Sonra .txt olan dosya uzantısını .reg olarak değiştirin. Yaptığımız registry dosyasına çift tıklayın. Bu dosyayı sistem kaydına girmek isteyip istemediğinizi soracak, tamam diyin. Kayıt yapıldıktan sonra bilgisayarı baştan başlatın. Pointer'in masaüstündeki hareketinin değiştiğini fark edeceksiniz. Bu registry ayarı ile XP de doğrusal olmayan Mouse eğrisini, Windows 2000'deki hale getirmiş oluyoruz. Bu değişiklik Quake3, UT2003 gibi oyunlarda işimize yarasada CS de pek sökmüyor.

Değiştirilmiş CS kısayolu



Windows Registry Editor Version 5.00

```
[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Mouse]
"SmoothMouseXCurve"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,a0,00,00,00,00,00,00,00,40,\
01,00,00,00,00,00,00,80,02,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00
"SmoothMouseYCurve"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,66,a6,02,00,00,00,00,00,cd,4c,\
05,00,00,00,00,00,a0,99,0a,00,00,00,00,00,38,33,15,00,00,00,00,00
```

PS: Şu bol sıfırların ardından gelen \ işaretinden sonra bir boşluk olacak aman.

Counter Strike

Masaüstündeki Counter-Strike kısayoluna sağ tuşla tıklayıp özellikler diyoruz. Açılan pencerede target (hedef) kısmına, satırın sonuna bir boşluk verdikten sonra "-noforcemparms –noforcemaccel" parametrelerini ekliyoruz. Kısa yolumuzun hedef bölümü "C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console -game cstrike -noforcemparms –noforcemaccel" şeklinde oluyor. Bu oyun açılırken XP nin acceleration özelliğini kapatmamızı sağlıyor.

Ancak XP'de sensitivity'miz çok fazla değişiyor. Bu da ayrı bir sorun. Me/98/2000/XP işletim sistemlerinde mouse özelliklerinde mouse hızını ayarladığımız bar farklı malesef. Bu yüzden burada biraz dene yanıl yapmak durumundasınız. Hassasiyetleri farklı olduğu için biraz canınız sıkılacak bu bölümde. Burada ayarlarınızı oyunda değil masaüstünde kontrol etmenizi ve yapmanızı öneririm. Zira Win2k de 3.7 sensitivity kullanırken XP de 7.2 ile oynuyorum. Yani oyunu referans almanız mümkün değil. Bu ayarları da tamamladıktan sonra oyuna girip ilk ciddi denemenizi yapın. Yalnız Mouse'un yukarı aşağı hızı vs de etkileniyor acceleration'dan ve XP den. Bu yüzden oyun içinde m_yaw ve m_pitch'i de değiştirmek isteyebilirsiniz. M_filter 0 kalmalı 1 yaptığınızda kafayı yiyor her şey.

Of Be

Bütün Bunları yaptıktan sonra alışılmışa en yakın hale geliyor mouse'umuz. Ancak tamamen aynı olmasını beklemeyin kesinlikle olmuyor. Mouse hareketinde rahatsız edici yapışkan bir şeyler oluyor ki can sıkıcı. Bir süre oynadıktan sonra buna da alışılıyo üzülmeyin. Bu arada tamam evde yaptık turnuvalarda ne olucak derseniz CPL demiştik başta oradan örnek verelim, oyuncuların bu tür ayarlar yapmasına genelde izin var.

Donanım Pazarı

Bu ay Pazar listemizi değiştirecek pek az gelişme vardı. Athlon 3000+ çıktı ama ülkemize gelmedi. Bu yüzden P4 3.06Ghz yerinde gayet rahattı. AMD işlemcilerin artık yaygınlaşan box versiyonlarına geçtik. Gerçi bu ideal sistemin hızını düşürdü. Ama orjinal fan için değer bence. Bu arada Radeon ile VIA KT400 arasındaki uyumsuzluk yüzünden ideal anakartımızı nForce2'ye çevirdik. Son olarak da piyasada bulunamayan MX-3 kasayı yolcu edip yerine bir Aopen seçtik.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com
www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	85$	AMD Athlonxp 2000+Box	99$	Pentium 4 3.06 GHz	703$
Anakart	MSI KT4V (6712)	82$	Abit NF7 (nForce2)	111$	Gigabyte 8INXP	251$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	35$	256MB DDR-333 Kingston	45$	512MB DDR-333 Turinmos	71$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	77$	Seagate Baracuda 4 60GB	92$	Seagate Baracuda 5 120GB	166$
Ekran Kartı	Abit GeForce 4 MX440	77$	HIS Radeon 9500 Pro	245$	ATI Radeon 9700 Pro	372$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	145$	Samsung 757MB 17"	226$	Sony G520 21"	889$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	45$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	57$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	57$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35$	Sound Blaster Audigy DE	75$	Sound Blaster Audigy2 Platinium	204$
Modem	Apache 56K V90 Internal	33$	APACHE 56k V90 USB	55$	APACHE 56k V90 USB	55$
Kasa	Aopen QF 45A	58$	Elan Vital T-10	80$	Titanium Area-51	175$
Klavye	Microsoft PS2	14$	MS Multimedya Blue	20$	Wr. Opt. Desktop	54$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22$	MS Intelli Explorer 3.0	22$	MS Intelli Explorer 3.0	22$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	52$	Creative INSPIRE 5300	103$	Creative INSPIRE 6600	129$
CD-RW Sürücü	Samsung 40/12/40	50$	Yamaha 44/24/44 T@2	63$	Pioneer DVR-104	340$
Floppy		10$		10$		10$
Toplam		820$		1303$		3498$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Ayın Fırsatı Arena Bit Pazarı

Aslında bu ay değil, her ay geçerli olan bir fırsat bu. Hemen www.arena.com.tr adresine girip soldaki menüden Bit Pazarı'nı seçiyorsunuz. Karşınıza Arena stoklarında kalmış ürünler çıkıyor. Bunlar ikinci el veya defolu değil. Belki kutuları zarar görmüştür en fazla. Bazen sudan ucuza iyi ürünler çıkabiliyor.



Ayın Flaş Ürünü Thermaltake Xaser III

İlk görüşte aşk bu olmalı... dijitalcenter.com'a girip de onu ilk kez gördüğümde, donup kaldığımı söylemek zorundayım. Uzun zamandır takip ediyorum ama henüz hiç stoğa girmedi. Ne zaman geleceğini de bilmiyorum. Ama ilgilenenlerin gözlerini üzerinde tutmasında fayda var. Gelse de kaç tane gelir bilinmez, malum fiyatı 329$. Kasayla ilgili daha fazla detay için: www.thermaltake.com.

TEKNİK SERVİS



Beyaz gözümü alıyor

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr
(-TÖ) | tugbek@level.com.tr

Karla beraber perişan olmuş yurdum insanına selamlar tekrar. Okuyoruz, yazıyoruz çiziyoruz hala. Bu güzel karlı günlerde insanın hiçbirşey yapası gelmiyor. Bu güzellik bizi evlere tıktığı için ayrı bir değeri var. Evde geçen bu zamanda okuyup cevapladığım maillerin haddi hesabı konusunda pek fikrim yok. Oldukça fazla olmalılar. Her ay burada bir konuda uyarır oldum sizleri ki hoş değil benim açımdan. Yahu kimse okumuyor mu bu sayfayı? Ya arkadaşlar okuyun bütün mektupları lütfen. Başka oyunseverlerle aynı problemi yaşıyor olabilirsiniz, aynı sorunları paylaşıyor olabilirsiniz. Hem cevabınızı daha erken almış olursunuz hem hal hatır mailleri yazmak için vaktiniz kalır. Neyse ben Bizans geyiğini özledim artık deyip bir kelime bir işlem moduma geçiyim...

Direct3D Sorunu

Benim sistemim; P4 1.8 GHZ, 256MB SD-RAM, NVIDIA GeForce3 Ti200, 40GB HDD, Windows XP Pro. Ben şu sıralar SimCity 4 oynamak istiyorum ama oynayamıyorum. Çünkü, oyunu açtığımda normal açılıyor. Ama esas oyuna başladığımda ekranın etrafında yeşil ve mavi renk çizgiler çıkıyor ve bunlar yanıp sönüyor. Ve de zoom, ekranı döndürme gibi şeylerin olduğu yer de yanıp sönüyor. Sence bu sorun ekran kartından mıdır? Ayrıca aynı sorun FIFA 2003'te de oluyor. Bunda da oyun ilk açılırken ve kapanırken (demonun olduğu yerde) insanların yarısı gözüküyor yarısı gözükmüyor. Oyunu oynamaya başlayınca da bazen insanlar hiç görünmüyor, bazen de bilgisayarı açıp kapayınca normal oynanıyor.
Cevabın için şimdiden teşekkürler. Sevgi ve saygılarımla:)

Hakan TOKGÖZ

Ekran kartının ya da sürücülerinin ciddi bir Direct3D problemi olduğu açık. Ama donanımdan olduğunu pek sanmıyorum. Ekran kartın için güncel sürücüleri çekiver önce. Onları kurduktan sonra Windows Update'i çalıştır. Bütün updateleri yapmana gerek yok sadece Direct3D ve grafikle ilgili olanları kursan yeterlı olacaktır. Topu topu 4 tane zaten. İnatla çözülmüyorsa sorunun ekran kartını başka bir sisteme takıp dene. Eğer sorunsuz çalışırsa o zaman temiz bir Windows kuruver.

Radeon Deme

Merhaba Jesuskane. Derginizi uzun zamandır alıyorum bir sorum olacak. Ben yeni bir PC topluyorum ilk olarak
1. P4 1.7 mi yoksa Celeron mu?
2. DDR-RAM mi RD-RAM mi?
3. HDD olarak bir önerin var mı? (benim önerim Samsung veya Seagate başka ne olabilir?)
4. Ekran kartı olarak GeForce4 MX440 mı 64MB GeForce2 mı? Radeon deme o kadar param yok PC için cep telefonumu sattım ama neyse...
5. CD-RW olarak Asus 48/16/48 iyi mi yoksa LG mi alayım?
Benden bu kadar yanıtlarsan sevinirim.

Onat Kömürcü

Selam Onat,
Dergimizi uzun zamandır veriyoruz sana. Buyur cevapların..
1. P4 tabiki ama biraz daha hızlı bir şeyler al bence.
2. DDR-RAM tercih etmelisin. Avantajlarından bahsetmiştik daha önce.
3. Kendine önermişsin zaten. Seagate iyi bir tercih yada Maxtor olabilir.
4. Radeon demedim ama her an diyebilirim. GeForce4 tabi ki daha iyi ama MX yerine 4200 al en azından azıcık daha para harcayıp. (Radeon 9000 Pro da olabilir)
5. Kesinlikle Samsung derim. Bir süredir evimde kullanıyorum çok memnunum kendisinden. Aldığım günden bugüne kadar sadece 2 CD çöpe gitti (500 den fazla CD yazdım), o da benim sistem yüzünden zerre suçu yok cihazın.
Benden de bu kadar dergiyi alıp cevabı okursan sevinirim.

C&C Kaldırır mı?

Selam Jesuskane, sana birkaç sorum olacak.Benim bilgisayarımın özellikleri: Gigabyte GA-6VXE7, P3 800Mhz, 256MB SD-RAM, 32MB GeForce 256. Bu PC 'ye anakart değiştirmeye gerek kalmadan hangi ekran kartları uyar? Bu PC hangi ekran kartıyla Command & Conquer: Generals'ı kaldırır? Sorularımı cevaplar ve dergide yayınlarsan sevinirim. Kendine iyi bak...

Bak şimdi o anakartın bir AGP slotu var bir de X sayıda PCI slotu var. PCI ekran kartı piyasadan silineli bir asır oldu. Bütün ekran kartları da AGP artık. Yaniiii neymiiiş....Hmmm anladın sanırım. Yeni ekran kartı alacaksın ne alasın ne alasın GeForce4 Ti 4200 alasın rahat rahat oyun oynayasın. Bu arada eyler bayanlar ne oldu DOOM diye deliriyordunuz, C&C ye düştünüz bir anda. Ben demiştim size neyse. Bak dergide çıktı cevap, sakın mail atma "cevap verecek misin?" diye küserim...

HDD Oyun Yavaşlatır Mı?

Benim sistemim: AMD Athlon 2000XP, MSI K7T Turbo, 8.4GB HDD, Winfast GeForce4 MX440 DDR, 128 SDR-RAM, Windows ME.
1- DetonatorXP v41.09 u yükledim ama bilgisayarım daha çok yavaşladı. Bunun sebebi ne?
2- Bu anakart sizce iyi mi? Çünkü herkes birşey diyor. Benim de buna kafam takıldı.
3- Sizce bir 128 SD-RAM daha alayım mı?
4- Ben 40GB'lık HDD alacağım. Sizce ne marka alayım?
5- Benim ekran kartım güzel ama yine oyunlar yavaş çalışıyor özellikle oyun ilk açıldığında.Sizce bunun sebebi HDD mi yoksa başka birşeyden mi?
Kendinize iyi bakın

Semih Okur

Sana da merhaba, sağol ben de iyiyim Selamsız.
Al hemen hızlı cevap modu
1. Daha önceki sürücüleri dene, her sürücü her alette iyi durmuyor.
2. Stabil çalışıyorsa ve ortalama bir performansa sahip ise iyidir anakartın. (eheh selamsızlara böyle)
3. Al tabi.
4. Seagate yada Maxtor dene.
5. HDD bir etken tabi ki ama RAM'inde az. Bunun dışında arada bir Disk Birleştiricisini çalıştırırsan, Masaüstünde az ikon bulundurursan, oyun oynarken tray'de çalışan programları kapatırsan daha az kasılacaktır sistemin emin ol.

Banshee Gitti Sorun Kaldı

Merhaba Jesuskane; Ekran kartım ile ilgili bazı sorunlarım var, yardımcı olabilirsen çok sevinirim... Sistem özellikleri (Ne olur, ne olmaz :) ABIT BH6, Winfast GeForce2 MX 64MB, PII 350MHz, 256MB SD-RAM, 20GB Seagate, Philips 104E Montior, Sound Blaster Live Value.
1-Sistemimdeki ilk ekran kartı Voodoo Banshee idi, geçen sene DirectX ile ilgili bir sorun yüzünden



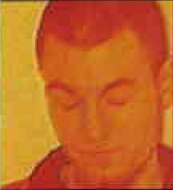
Bunu biliyor muydunuz?

Birçok okuyucunun maillerinin dergide yayınlandığından haberi olmadığını ve cevap alabilmek için tekrar tekrar mail attığını.

Her level editörü PC kullanabilir mi?



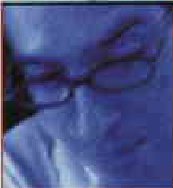
Batu Kişisi
Her ne kadar çok hevesli olsa da çok kadersizdir. Sadece dokunma yoluyla hem donanım hem de software'i imha etme yeteneği vardır. Zaten 5m'den daha yakında Batu olduğunu hisseden Windows XP kitlenir, zaten kitliyse de bir daha çözülmez. Sadece açma tuşuna dokunduğu bazı bilgisayarların 3 format yemeden adam olmadığı rivayet edilir.



Fırat Kişisi
Bilgisayar özürlü bu editör kardeşin bir minimalizm hastalığı vardır. Masaüstünde veya Başlat menüsünde tek bir program veya dosya göremezsiniz. Hepsi boştur. Sadece Quick Launch menüsündeki bir klasör linkinden ulaşılabilir programlara. Bunlarında özenle ve tek tek ikonları silinmiştir. Oyun ve yazı dışında zaten kullanmadığı bilgisayarı size hep boşluk/hiçlik duygusu verir.



Burak Kişisi
For Dummies serisi kitapların çoğu aslen Burak için yazılmıştır. Zira o gelmiş geçmiş en kötü PC kullanıcısıdır. Asla HDD'ini temizlemez. My Documents'ına 2GB'lık bir dosya kopyalasanız iki sene farketmez (benim bıraktığımı 14 aydır farketmedi mesela, Sinan'ın kopyaladığı 28. zafer ayında). Windows 2000 Advanced Server kullanır, sonra da oyunlar yavaş diye yakınır. Kullanmadığı bir programı kaldırdığı henüz görülmemiştir. Belki sonra gerekir diye kaldırdığı oyunların kısayollarını biriktirir...



Sinan Şahsı
PC kullanmada diğer üçünden kat kat başarılıdır. Ama yıllardır, her akşam saat tam 8'de oturmuş sakin sakin oynarken "Aaahhh!!! AVEEEPPEEEE!!!" diye bağırır. Gerekli ayarı yaptığı henüz görülmemiştir.

değiştirmek zorunda kaldım. Ancak bir süre sonra aynı sorun yeniden devam etti. Tekrar eden sorun; ekran kartını doğru tanıttığım ve DirectX'i update ettiğim halde Direct3D fonksiyonu otomatik olarak kapatılıyor ve Direct3D içeren hiçbir oyunun (Warcraft III, Battlefield 1942 gibi....) açılmıyor olmasıydı. Buna karşın OpenGL ile çalışan tüm oyunları sorunsuz çalıştırıyor. (Quake III, Jedi Knight II, Soldier of Fortune 2 gibi...) Eğer ekran kartını çıkarıp yerine takar ve kartı tekrar tanıtırsam bir ihtimal bu sorun geçici olarak düzeliyor. Artık 15 günde bir bu olay kendini tekrarlar oldu. İlk başta DirectX'ten olduğunu sandım ve 6'dan 9'a kadar tüm versiyonlarını denedim ama bir sonuç alamadım. Sonra ekran kartının çok ısındığı için böyle birşey olabileceğini öğrendim ve fan ile takviye edip, önlem aldım gene bir nihayete eremedi. Acaba bu sorunumun kaynağı nedir ve bu sorunu tamamen çözmem için ne yapmam gerekiyor?

2- GeForge 2 MX 64MB'ın yeni sürücüsünü indirip kurdum. Performans olarak gözle görülür bir artış oldu ancak 800x600 çözünürlükte ekranın tamamını kaplamamaya ve oyunlarda bu çözünürlüğe bağlı, grafik hataları (Çıkmayan yazılar, yarım kaplamalar vs vs...) meydana gelmeye başladı. Ne yapmam gerekiyor?

Şimdiden çok teşekkürler. Yıllar boyu sürecek yayın hayatınızda hepinize başarılar dilerim...

Olgay Ertez

Merhabalar Olgay,
Bakalım sevindirebilecekmiyiz seni.
1. Voodoo Banshee ekran kartından kurtulup GeForce'a geçtikten sonra temiz bir Windows kurmadıysan bu problemi yaşaman çok doğal. Voodoo sağolsun olduk olmadık bir dünya ıncık cıncık değişiklik yapıyor sistem dosyalarında. Senin sonradan kurduğun sürücüler ve DirectX de bunları doğal olarak düzeltemiyor. Temiz Windows, sağlıklı yaşam. Kartın ısındığı için Direct3D çalıştırmaması da ayrıca ilginç bir yorum bence üstünde durmayalım pek. (Bence zaten arada bır iki format gidip gelmiştir be JK. Sonuçta bütün DirectX'ler denenmiş bak. Ama burda önemli olan işletim sistemi ne? WinXP olamaz çünkü PII 350'de çalışması olası değil. O zaman ya Win98 SE ya da WinME. Benim tavsiyem 98 SE ise ME'ye ME ise 98SE'ye geçmek. Ayrıca bir BIOS update tavsiye ederim, bunca yılda kaç BIOS versiyonu geçmiştir kimbilir. Detanator 2 ve Detanator 3'ün ayrı ayrı denenmesini de tavsiye ederim. -TÖ)
2. Yeni drıver'ı değil daha önceki sürümlerini kurup dene bir. Sonuçta her sürücü her karta iyi gelicek diye bir kural yok. Ekrana yaymama sorununa gelince bu da sürücüden kaynaklanıyor ancak sürücülerle birlikte gelen nView yazılımı ile bu sorunu halledebilirsin. Masaüstünde sağ tuş, özellikler, ayarlar, gelişmişten sonrasını karıştır azıcık.
Sana da teşekkürler görüşmek üzere diyelim...

Oyun Masaüstüne Dönüyor

Selamlar tüm Level camiası. Bir sorunum var. Sizin engin bilgilerinizden yararlanarak bu sorunu çözebileceğimi umuyorum. Benim sistemim P3 800MHz, 64MB RAM, 18GB HDD'den oluşuyor. Yani orta halli bir sistem. Geçenlerde Total Club Manager 2003 aldım oyun sorunsuz yüklendi .Bir saat kadar oynadım kapattım sonra tekrar açtığım her 15 dakika sonra masaüstüne dönüyordu. Sildim DirectX 8.1 yükleyip tekrar kurdum biraz daha uzun dayandı ama yine aynı sorun çıktı. Şimdi Hitman 2 aldım, 2. bölümde yine masaüstüne döndü. Bu diğer oyunlarımda olmuyor lütfen yardım edin yazım hatalarım için özür dilerim (Ne demek vazifemiz, aslında JK'ın vazifesi de sallamıyor adam. Ama sen de en azından cümle sonlarında nokta kullanabilirdin. Yollayalım mı şimdi bu mektubu Dilbilgisi hocana :) –TÖ). Çok teşekkürler. Başarılar dilerim

Orcun Erpis

Selam Orçun,
Bak bence bunu senin RAM'in yetersizliğinden yapıyor. Sen masaüstündeki bütün ikonları kaldır önce, masaüstü renk derinliğini 16 bit yap, sonra yukardaki mailde söylediklerime bak bir, sorunun muhtemelen. Hadi kal sağlıcakla.

Girişte bahsetmedim ama dayanamicam burada bahsediyim. Donanım yada oyunla ilgili mail yollayıp, maili dergide yayınlanan bazı arkadaşlar bir süre sonra "abi cevaplamadın hala sorularımı" diye mail atıyorlar tekrar. Hastayım sizlere harikasınız, süpersiniz, dergiyi okumuyorsunuz maili nereden biliyorsunuz yahu? Her neyse siz de kalın sağlıcakla. Önümüzdeki ay yine burada buluşmak dileği ile.....(oh be) (JK kardeşimiz cevapların okunmamasına çok içerlemiş anlaşılan. Ama sayfanın her yanına da yazılmaz ki. Kapaktan 4 sütun manşet girseydik bari. Esef esef... –TÖ)

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay irdeleyecek olduğumuz okur ve incisinin ana fikri, kendini rahat bırakıp varolmanın dayanılmaz hafifliği içinde kaybolmak. Okurumuz öylesine rahat, öylesine vurdum duymaz ki, bilgisayarının bir iki sene daha çalışmayacağından eminiz. Bu arada JK editör kişisi Arda'nın seviyesine çıkabilmek için atmosfer içinde dissolve oldu. Şubat ayı boyunca süren soğukların sebebi kendisi ve espritüalitesidir.

Selaam Jesuskane... Tuğbek nasıl... Selam söyle kendisine...:) Ya benim bilgisayar çalışmıyo. Neden acaba?
Arda Özgül



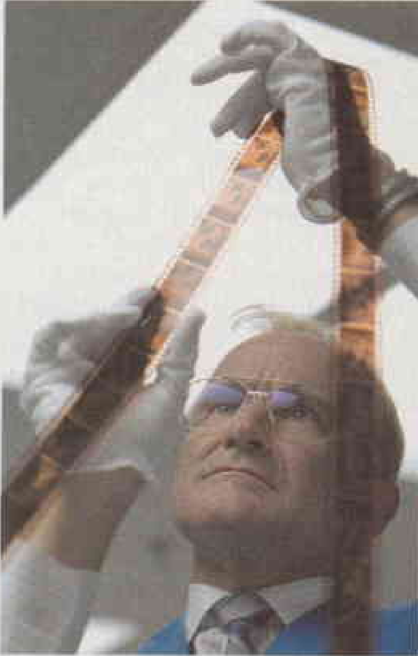
Bu kanka muhabbeti fazla uzadı ya neyse. Ne olsun be Ardam be, 2back koç gibi maşallah, söylerim selamını. Bilmem neden çalışmıyor sorarım bi. Hatta dur kendimi attachledim maila yolluyorum, sana gelsin bi bakiyim olay mahallinde. Bi adres felan yazsaymışın bea olm ya neyse bye kank fhsjkjdk...

neizliyoruznedinliyoruz

► vizyona bir bakış

Geçtiğimiz ay ve bu ay vizyona bir sürü iyi film girdi. Özellikle bağımsız film festivalinin ardından bu kadar yükleme olması hem maddi, hem de manevi anlamda izleyiciyi biraz yoracak gibi. Ben de bu ay iyi veya kötü diye ayırmadan vizyona şöyle genel bir bakış attım. Festivalden sonra gördüğüm ilk film Steven Spielberg'in "Catch Me If You Can"i oldu. Leonardo DiCaprio'dan pek haz etmem ama artık Spielberg gibi hikaye anlatıcıları kolay çıkmadığı için, adamın her filminin görülmesi gerektiğini düşünüyorum. Zaten pişman da olmadım. Dilimize 'Sıkıysa Yakala' diye çevrilen film 140 dakika olmasına rağmen başından sonuna kadar kendini izlettiriyor. DiCaprio henüz 19'unda iflah olmaz bir dolandırıcı ve Tom Hanks de onu yakalamak için kariyerine riske atacak kadar inatçı FBI ajanı rolünde. Film boyunca bizimkisi türlü sahtekarlıklar yapıyor, kılıktan kılığa giriyor ve insanları bir güzel söğüşlüyor. Aslında esas amacı boşanan anne ve babası tekrar bir araya getirmek. Tom Hanks hep bir adım geriden geliyor, komik durumlara düşüyor ama DiCaprio'nun peşini bırakmıyor. Sıkıysa Yakala, her şeyiyle çok düzgün bir film. Sağlam kurgusunun yanı sıra seyirciyi 60'lara götüren set ve kostüm tasarımları da çok başarılı, özellikle jeneriğe dikkat. Sıkıysa Yakala, kısacası tam bir Spielberg filmi (ayrıca müzikler John Williams'a ait ve görüntü yönetmeni de Janusz Kaminski).







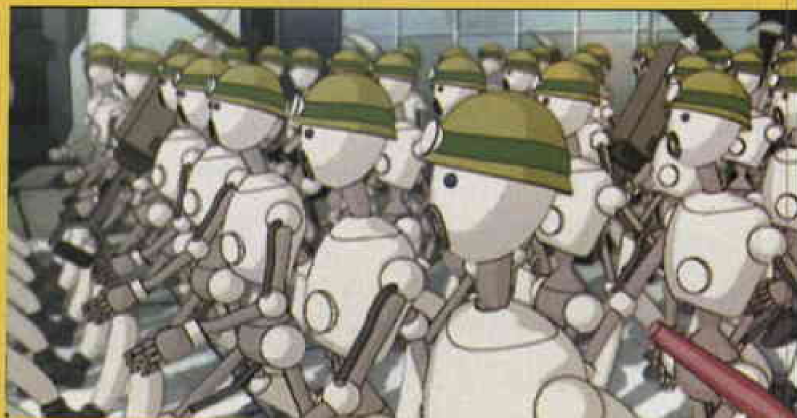
Daha sonra gitmeyeceğim dediğim ama bir şekilde gitmek zorunda kaldığım James Bond var. Hemen belirtmeliyim ki Die Another Day verdiğiniz parayı kuruşuna kadar hak eden bir film. Yani bir Bond filminde ne ararsanız var, hatta fazlası da var. Bond yine kendini inanılmaz tehlikelere atıyor, inanılmaz hatunlarla beraber oluyor ve inanılmaz icatlarla haşır neşir oluyor. Birçok Bond filminde olduğu gibi yine siyasi entrikaların arkasına gizlenerek dünyaya hükmetme planları kuran güç delisi bir psikopat var. Bu sefer dikkatler uzakdoğuya, Kuzey-Güney Kore bölünmüşlüğüne çekiliyor. Ayrıca güneşi yeryüzüne indiren "ikarus" adında bir teknoloji ütopyası da gözlerinizi kamaştıracak. Tabii Bond'a uzakdoğu yetmiyor ve yola çıkmışken Havana, Londra ve İzlanda'ya uğramayı da ihmal etmiyor. Pierce Brosnan yine Bond ve yine çok cool; üstelik Amerikan ajanı Jinx rolündeki Halle Berry ile çok iyi bir ikili oluşturmuşlar. Belki önümüzdeki Bond filminde ikisini tekrar bir arada görebiliriz, böylece Bond kızlarının tek filmlik olma klişesi de yıkılmış olur. Tahmin edeceğiniz üzere filmin aksiyon sahneleri oldukça sağlam, özellikle buz sarayı ve çevresinde geçenler gerçekten görülmeye değer. Ama bazı sahneler öyle abartılmış ki film mi yoksa oyun demosu mu izlediğinize karar veremiyorsunuz. Herhalde oyuncuların dolgun ücretlerinden dolayı görüntü efektleri ikinci plana atılmış. Filmin şık bir jeneriği var; Bond işkence görürken arka planda Madonna'nın Die Another Day'i çalıyor (ayrıca kendisinin filmde küçük bir rolü de var).

Sırada George Clooney'nin ilk yönetmenlik denemesi olan 'Confessions of a Dangerous Mind' var. Clooney ilk filmi olmasına rağmen gayet iyi iş çıkarmış ama Steven Soderbergh ve Coen kardeşlerin etkisinde kaldığı da apaçık ortada. Filmin senaryosu, ünlü TV yapımcısı Chuck Barris'in resmi olmayan otobiyografisinden, Charlie Kaufman (Being John Malkovich) tarafından uyarlandı. Chuck Barris, Saklanbaç gibi kitleleri ekran başına bağlayan uyduruk programlar üretirken, bir yandan da hükümetin kirli işlerini görmüş ve tam 33 kişiyi öldürmüş; en azından otobiyografisinde böyle iddia

haberiniz var mı?haberiniz

► MATRIX'TEN ÖNCE ANIMATRIX

Ha geldi, ha gelecek derken Matrix en sonunda geliyor, yani en azından yakın bir tarihte (Mayıs ortası gibi). Ama daha önce Animatrix geliyor. Peki nedir bu Animatrix? Hemen merakınızı gidereyim. Animatrix, Matrix evreninde geçen dokuz bölümlük bir anime serisi. Bu kısa filmlerden dört tanesi bizzat Larry ve Andy Wachowski tarafından yazılmış. Serinin arkasında ünlü anime yönetmenleri var, hatta ilk bölüm olan "The Second Renaissance: Part One" Japon yönetmen Mahiro Maeda tarafından yönetildi. 9 dakika 13 saniye uzunluğundaki bu ilk bölümde, teknolojinin gelişmesiyle robotların insan hayatında yoğun bir şekilde yer alması fakat daha sonra sistemde meydana gelen bir sapıtma sonucu robotların insanlara karşı ayaklanması anlatılıyor. Aslında bir anlamda Matrix'in nasıl meydana geldiğine ışık tutuyor. The Second Renaissance: Part One, sadece Internet üzerinden yayınlanmakta (www.theanimatrix.com); tabii bu ayki Level CD'sinde bulmanız da mümkün,



neokuyoruzneyapıyoruz

ediyor ve film de onun yazdıklarına sadık kalıyor. Sıfırdan başlayan Barris (Sam Rockwell) para ve yükselme hırsıyla gizli ajan rolündeki Jim Byrd'in (George Clooney) hükümet adına çalışma teklifini kabul ediyor. Böylece gündüz TV yapımcısı olan Barris, geceleri hükümetin 'temizlik' işlerini gören bir suikastçiye dönüşüyor. 'Tehlikeli Aklın İtirafları' gerek geriye dönüşlerle dolu kurgusu gerekse de orijinal geçişleriyle ilginç bir film. Sam Rockwell'in başarılı oyunculuğunun yanı sıra kısa rolüyle Julia Roberts ve birkaç saniyelik gördüğümüz Brad Pitt ile Matt Damon da filme renk katıyor (herhalde Clooney'i kıramadılar). İlginç bir hikaye, bağımsız bir film; tavsiye edilir.



Hazır George Clooney'den bahsetmişken, Steven Soderbergh'in son filmi Solaris'i pas geçmek olmazdı herhalde (ne de olsa kanka sayılırlar). Ünlü Polonyalı bilimkurgu yazarı Stanislaw Lem'in efsanevi romanı Solaris ilk olarak 1972 yılında Andrei Tarkovsky tarafından sinemaya uyarlanmıştı. Şimdi ise Solaris, Soderbergh'in çok daha kısa ve belki de günümüz izleyicisi için çok daha anlaşılır bir yorumuyla yeniden karşımızda. Film çok uzak bir gelecekte geçmiyor. Solaris gezegenine yakın bir uzay istasyonuna gönderilen psikiyatrist Chris Kelvin (Clooney), istasyon komutanının intiharı ve geride kalan iki bilimadamının depresif moduyla karşılaşır. Chris tüm bu olanlara anlam veremez. Ekibi sorgulamasına rağmen bir cevap bulamaz, sadece uyumadan dayanması tavsiye edilir. Ama tabii en nihayetinde uykuya dalar ve intihar etmiş karısı Rhea'yı (Natasha McElhone) yanında bulur. İlk başta bunun bir halisünasyon olduğunu düşünüp karısını uzay boşluğuna fırlatır ama ertesi gün karısı yine geri gelir. Solaris'in yaptığı uyku sırasında insanların hafızalarını tarayıp kaybettikleri ve özledikleri kişileri geri yollamaktır aslında. Yalnız geri gelenler gerçekten onlar mıdır yoksa tamamen başka bir şey midir? Solaris bu sorunun yanı sıra izleyici insanın varoluşsal ve inançsal sorgulamalarıyla da başbaşa bırakıyor. İkilemler arasında gidip gelen George Clooney ve kafaları karıştıran ifadesiyle Natasha McElhone gerçekten çok başarılı. Ayrıca Soderbergh kamerasıyla uzay boşluğu ve hissizliğini çok iyi vermiş. Solaris sıra dışı bir bilimkurgu, izlemek için açık bir zihin istiyor. Görsel efektlerle dolu bir aksiyon bekleyenler ise şimdiden avuçlarını yalayabilir.



Vizyonun geri kalanındaki dikkate değer ama daha izleme fırsatı bulamadığım filmler arasında 8 Mile, One Hour Photo, Ice Age (umarım hala oynuyordur), Adaptation ve Heaven sayılabilir. Eminem ve müziğini eğlenceli bulmama rağmen, alıp dinleyecek kadar da sevmem açıkçası; ama 8 Mile aldığı eleştirilere bakarsak sağlam bir film gibi gözüküyor. Eminem'in bataktan çıkıp bir rap yıldızı oluşuna tanıklık ediyoruz. Aslında tam 'bir yıldız doğuyor' filmi. One Hour Photo'da ise Robin Williams'ı Insomnia'dan sonra ikinci kez psikopat rolünde izleyebiliriz. Fotoğrafçınızın hayatınızına ne kadar girebileceği üzerine iyi bir gerilim. Adaptation, 'John Malkovich Olmak'tan hatırlayabileceğimiz senaryo yazarı Charlie Kaufman'ın bizzat kendi hikayesi. Bir senaryo yazılırken geçirilen evreler ve bunalımlar Spike Jonze gerçeküstü anlatımıyla görselleştiriliyor (Charlie Kaufman'ı Nicholas Cage oynuyor). Ve son olarak Heaven, 'Koş Lola Koş'un yönetmeni Tom Tykwer'ın son filmi. Yine hayatın rastlantısallığı üzerine ilginç bir film olsa gerek. Bu kadar filmden sonra ne diyebilirim ki? İyi seyirler!

Güven Çatak
guven@level.com.tr

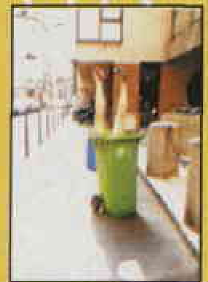


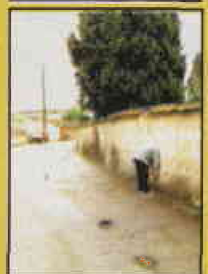
haberiniz var mı?

hem de Türkçe altyazılı olmak üzere. Dosya boyutu 141 MB ama çözünürlükten ödün vererek 30 MB'lık versiyonunu da indirebilirsiniz. Animatrix'in her ay bir bölümü yayınlacak. Daha sonra hepsi bir DVD'de toplanacak. Ayrıca dokuz bölüm dedik ama bir dedikoduya göre sürpriz bir onuncu bölümün Matrix Reloaded'a giriş yapan bir kısa film olması ihtimali varmış. Animatrix, hem Matrix fanatikleri, hem de Anime hastaları için ideal bir seri.

► BİR DAKİKALIK HEYKEL OLMAK

Geçenlerde Red Hot Chili Peppers'ın son video klibine tanık oldum. Şarkı Can't Stop, acayip sağlam bir parça bildiğiniz gibi (umarım aynı albümden 'Throw Away Your Television'ı da görselleştirirler) ama videosu daha da sağlam. Aslında grubun her videosu bir sanat yapıtı. Her zaman yeni bir konsept arıyorlar ve buluyorlar da. Can't Stop için de Erwin Wurn adında Avusturyalı bir heykeltıraşla çalışmışlar. Erwin Wurn, geleneksel heykel anlayışının çok dışında eserler üretiyor ve bunlara 'bir dakikalık heykeller' diyor. Olay, insan vücudunun günlük objelerle absürd ve zekice bir araya getirilmesi üstüne kurulu. Her heykel yerçekimi müdahele etmeden önce yaklaşık bir dakikalığına dengede kalıyor ve sonra her şey çöküyor. Geriye kalansa çekilmiş bir fotoğraf veya kaydedilmiş bir görüntü oluyor. Tüm bunlara insanın yaşantısındaki anlık başarılar ve kaçınılmaz çöküşler olarak bakabiliriz; tabii başka yorumlar da getirmek mümkün. Heykellerin her ortamda tasarlanması mümkün; sokakta, evde, okulda, hatta dergide (!). İnsan vücudunun sınırlarını ve çevresindeki objelerle ilişkilerini vurgulaması bakımından bu heykeller birer dakikalık performanslar olarak da algılanabilir. Sanatçı, aynı zamanda performans, heykel ve fotoğraf arasındaki ilişkiyi de sorguluyor. Hangi noktada bir hareket bir heykele dönüşür veya bir heykel bir fotoğrafa? Siz en iyisi önce video klibi seyredin...





İşgal

gorcan abi
gorcanabi@sektor8.com

Megadeth
Rude Awakening DVD

Bir adaya gitseniz yanınıza ne alırsınız? At, avrat, silah mı? Yoksa Mazhar, Fuat, Özkan mı? Sizi bilmem ama ben kesinlikle Bir walkman, pil ve Megadeth kasedi alırım :) Daha önceden söyledim mi bilmiyorum. En sevdiğim grup Megadeth'tir. Metallica'dan, Guns N' Roses'dan veya Iron Maiden'dan daha sonra tanışmış olmama rağmen birden aşık oldum! Bu kadar farklı bir müzik, bu kadar farklı bir vokal ve hepsi bir arada Megadeth'in o inanılmaz büyüsü... İlk aldığım albüm Peace Sells..'di Sonra Rust in Peace ve Countdown... Tabi sonra Megadeth'in nesi var nesi yok silip süpürdüm!

Hatırlıyorum da Youthanasia albümü çıktığında Megadeth tarz değiştirdi diye çok üzülmüştük. Sevememiştik ilk başlarda... Ama bu Megadeth işte. Her albümü bir diğerinden farklı değil mi sanki? Bir Peace Sells ile Rust in Peace arasında dağlar kadar fark yok mu? Ee n'oldu sonra Youthanasia'ya alıştık ardından Cyrptic Writings çıktı. Ona da alışamadık ilk başta. Unutup duruyorduk Megadeth'in her albümde farklı -içinde girdikçe aslında yeniden Megadeth'ti- olduğunu. Onlara da alıştık :)

Şimdi okuyuculardan gelen canlı telefon bağlantısına geçiyoruz:

-Abi sen yine koptun gittin başladın fi tarihinden konuşmaya olmuyor ama böyle.

-Aslanım, koçum, yiğidim, dur! Burada Megadeth'ten bahsediyorum. Bak 888 karakter önce Megadeth'in en sevdiğim grup olduğunu söylemişim!

Neyse böyle tiri viri muhabbetlerle kafa bulandırmayalım... Nerede kalmıştık? Hımm bi' bakalım... Dave Mustaine gibi bir deha şu günlerde müzikal anlamda aramızda değil. Sinir sistemlerinde oluşan bir rahatsızlıktan dolayı müziği bırakmak zorunda kaldı :(Bize de gitmeden önce taş gibi, bomba gibi bir konser DVD'si bıraktı. Ben de -biraz geç kalmış olsam da- size tanıtmak, aldığım zevki anlatmak istiyorum.



İlk önce şunu söylemeliyim ki Türkiye konserindeki playlist'e çok yakın bu konserdeki playlist. Bu da ayrıca hoşuma gitti zaten. Konser aklıma geldi. (Şimdi hiç girmeyeyim Megadeth Türkiye konserine yoksa LEVEL'da oyun açıklamaya yer kalmaz :))

Konser son albümden Dread And The Fugitive Mind ile açılıyor. Bu mükemmel açılış parçasından sonra albümlerde yer almayan Megadeth parçası Kill the King'le devam ediyorlar. Daha sonra eski albümlere dönen grup asıl bombayı patlatıyor. She Wolf! Üç dakikalık parçayı sekiz dakika kadar çalıyorlar. Dave Mustaine Metallica'da solo gitarist olduğunu hatırlatmak istercesine solo üzerine solo atıyor bu parçada. Bas ve davul eşliğinde Mustaine ve Pitrelli karşılıklı sololarla seyirciyi iyice coşturuyor. Bu sololardan sonra üstüne bir de Al Pitrelli'nin davul solosu cila yapıyor :)

Konserden bir anekdot da Mechanix parçasından... (Bilenler bilmeyenlere söylesin, Metallica'nın Four Horseman parçasının aynısı -sözleri farklı- Mechanix'tir. Megadeth'in ilk albümü Killing is My Bussiness'de yer alan parça Dave Mustaine'in olduğu için kendi albümüne de koymuştur.) Parçayı çalmaya başlamadan önce "bu şarkıyı dinlemeniz için iki yol; var bizim yolumuz ve onların yolu" diyor :)

Neyse, konserde yeni/eski tüm albümlerinden parçalara yer verilmiş ve tüm fanların gönlü alınmış :) Yirminin üzerinde parça bulunan konserde bence eski Megadeth parçalarına dikkat edin. Dave Mustaine'in ritm gitarda bu kadar iyi olmasının yanında, sololarına da bir bakın diyorum...

Umarım bir gün aramıza tekrar dönersin Dave...

The Kovenant
SETI

Geçen aylarda yaptığım mega hiper öte denyoluk için özür dilemek ile başlıyorum yazıya. Kovenant'ın In Times Before the Light albümünü yeni albüm diye tanıtmışım ki kimse de bir mail atıp "abi ayı mısın?" demedi! Hemen bir telefon çaktım Kovenant'tan da özür diledim. Hemen yeni albümü tanıt yoksa sana albümün mixlenmemiş sadece sample'lardan oluşan halini dinletiri dediler. Aman dedim hemmen tanıtıyorum!

Olay da şu: Ben zaten çok dinlemiyorum bu adamları. Animatronic'i dinledim filan. Eski -melodik black- hallerini de ilgimi çekmediği için dinlememiştim. Durum böyleyken bilmediğim bir albüm ismi görünce bir de adı The Kovenant olunca atladım tabi hemen... Neyse umarım özrümü kabul edersiniz...



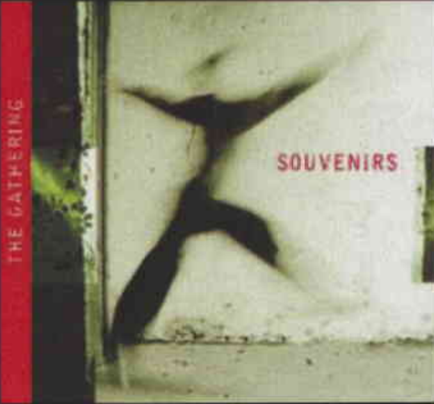
Bu yeni Kovenant albümüne gelince; grup aldığı karardan dönmemiş ve 99'daki Animatronic albümüyle aynı çizgide devam etmiş. Bol sample, bol efekt, bol kaos! Genelde parçalar düz vokalden oluşsa da arada scream ve hatun vokalle destekleniyor. Giriş parçası Cybertrash, Stillborn Universe, Neon, Hallow Earth ve Pantomime oldukça güzel parçalar. Acid Theatre'deki sample'lar oldukça hoşuma gitti, hatun vokal tarzındaki klavyeler süper. Ben Star by Star parçasını Paradise Lost'a benzettim. Tabii çok arak değil, sadece anımsatıyor ve davullarıyla vokaliyle oldukça güzel parça...

Animatronic'i dinleyenler ve sevenleri bu albüm de memnun edecektir. Hatta daha da fazlası... Çünkü tarz daha bir oturmuş ve albüm daha akıcı. Tabii Animatronic'i sevmeyenler için de tam tersi geçerli. Dönüp bakmasınlar biel albüme.

The Gathering
Souvenirs

Metal ortamlarında Anneke on Afrodit güzelliğindedir :) Bu büyüleyici sesi de eklenince tabii bize de âşık âşık müzik dinlemek düşüyor! Gathering, ("The" koymuyorum konuşurken) How to Measure a Planet albümüyle yakaladığı sound'u if_then_else'de de sürdürmüştü. Bu albümde de devam ediyor. İyi mi yapıyor? Bence süper yapıyor. Parçalar her ne kadar süper hit, üzerinde çok çok uğraşılmış şeylere benzemese de albümü dinlemeye başladığınızda uçup gidiyorsunuz. Bu da sanırım bir albümün başarılı olup olmaması konusunda önemli bir nokta. Parçaların metronomu oldukça düşük ve çok tempolu şeyler beklerseniz hayal kırıklığına uğrarsınız. Ama ben takarım albümümü, alırım çayımı, kahvemi; koparım ortamdan diyorsanız tam size göre :)

Even The Spirits Are Afraid, Broken Glass, You Learn About it ve albüme ismini veren parça Souvenirs süper şarkılardan... Monsters da albümün en hızlı parçası. Tabii öyle uçmayın hemen, hızlı dediysem diğerlerinden biraz daha oynak o kadar :)



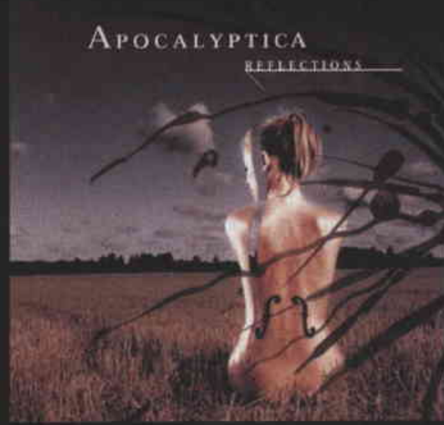
Bu albümden sonra plak şirketini değiştiren Gathering sanırım anlaşmasını bitirmek için son bir albüm daha yapmış. Sekiz parçadan oluşan albüm biraz saplama da olsa benim hoşuma gitti. Daha önce Gathering dinlemediyseniz albümü tavsiye ederim. Beğenirseniz albümleri sondan başa doğru almanızı öneririm.

Apocalyptica
Reflections

İlk önce Metallica şarkılarını dört tane çello ile çalan bu çıtır delikanlılar daha sonra başka grupları cover'ladılar ve en sonunda kendi parçalarını yaptılar. Fakat iyi güzel de bir şey eksikti elemanlarda... Bu albümde fark etmişler ki bir davul gerekiyormuş. Şimdi albümü dinlerken o eksikliğin ne olduğunu anlamış oldum. Gümbür gümbür bir albüm Reflections.

Prologue (Apprehension) ile oldukça tempolu bir giriş yapıyorlar. Cello mu gitar mı çok arada kaldım. En sonunda o arkadaki sert tonun gitar olmadığına karar verdim. Süper tarama kıvamında riffler var. No Education, Somewhere Around Nothing, Cohkka ve Resurrection sert parçalara örnek. Albümde birkaç tane de eski tarz davulsuz parça bulunuyor. Drive ve Conclusion da bunlara iyi birer örnek.

Yani albümü alırsanız pişman olmazsınız. Ben dinlemeye devam ediyorum hadi öptüm :)



TOZLU VITRiN

Slayer
South of Heaven 1988

1982'de California'da Kerry King (Kerry King bu dönemde bir ara Megadeth'te çalmış), Jeff Hanneman, Tom Araya ve Davo Lombardo dörtlüsüyle kurulan Slayer Lombardo'nun iki kere gidip geri dönmesinden sonra yine aynı kadroyla karşımızda.

Slayer, 80 yıllara damgasını vurmuş en çok ses getirene Thrash gruplarındandır. İlk albümleri Show No Mercy, sonrasında Hell Awaits piaysaya çıktı. Bu albümlerde dikkat çeken grup hala tüm zamanların en iyi thrash albümlerinden olan Reign in Blood'ı çıkardı. Bu albümün bu kadar değerli olmasına rağmen ben South of Heaven'ı seçtim. Çünkü Slayer deyince aslında akla hemen Dave Lombardo gelir. South of Heaven, Lombardo'nun en parlak dönemi bence (benim de içimdeki davul aşkı bu albümde patlamıştı ve artık kendime bir davul almayı kararlaştırmıştım o zamanlar). Zaten parçaların çok hızlı olmamasından dolayı davul partisyonlarına çok yer verilmiş ve çok oturaklı bir albüm oluşmuş.



Her albümde ayrı prodüktörle çalışan Slayer kendini yenileyerek tarzını güncellemesini bilen bir grup. South of Heaven da Slayer'ın olgunlaşma döneminin açılış albümüdür. Daha sonra çıkan Seasons in the Abyss bence Slayer'ın yaptığı en iyi işlerden biri.

Şimdilerde daha groove ve hardcore'vari yağtığı müziğe pek alışamasam da Slayer'ın kendini yenileme çabalarını anlayabiliyorum. Şimdilerde Lombardo'nun gruba tekrar dönmesinden kaynaklanan yeni bir tarz değişimi de olabilir. Merakla bekliyoruz.

Bu kadar geyikten sonra albüme geçersek: Albümün açılış parçası South of Heaven zaten albümün tüm gidişatını belli ediyor. Uzun uzun gitar melodileri, yavaş ve oturaklı davullar. (Burada Lombardo'nun aksak çalışlarına dikkat edin). Yavaş dedik ama Silent Scream ile tempo yükseliyor ve koşturmaya başlıyorlar. Live Undead ve Behind the Crooked Cross derken sıra Mandatory Suicide'a geliyor. Albümün en hit parçası sayılabilir ve müziği kadar sözleri de etkili bir parça. Savaşın ve ölümün çarpıcı bir şekilde anlatıldığı şarkıda tüyler diken diken oluyor! Albümün olayı davul dedikya. İşte son olarak Spill the Blood'a dikkat edin diyorum. Girişindeki davullar muhteşem! Dissident Aggressor da albümde yer alan Judas Priest cover'ı...

Eğer Slayer'ın yeni halini biliyorsanız ve eski halini merak ediyorsanız. İlk almanız gereken albüm bu bence. Kaçırmayın!

n e r e l o l o y o r

Kerry King'in dediğine göre Dave Lombardo'nun dönüşünden sonra umutla beklediğimiz yeni albüm adına Slayer daha hiç bir şey yapmamış.

Chuck Schuldiner'ın annesinin yaptığı açıklamaya göre Chuck'ın daha önce kaydedilmemiş parçalarını When Machine and Man Collide adlı albümde piyasaya çıkaracaklarmış.

Norveçli grup Solefald In Harmonia Universali adlı yeni albümlerini 2003 baharında çıkarmayı düşünüyorlarmış. Albümde Steinway piano, gerçek Hammond klavye kullanılmış ve oldukça iddialılarmış.

Türkiye konserini iptal eden In Flames Amerika'yı turlamaya başlamış. Bu arada son albümleri Reroute to Remain'den (bkz. Kasım 2002 İşgal) Drifter parçası Playstation 2 ve XBox oyunu Splashdown 2'de yer alacakmış.

Geçtiğimiz yıl ölen Alice in Chains frontman'i Layne Staley'in şiirleri, çizimleri, fotoğrafları ve mektuplarını da içeren bir biyografisi çıkacakmış.

Never Say Die turnesinde Londra Hammersmith Odeon'da kaydedilmiş Black Sabbath konser videosu DVD olaraktan karşımıza çıkacakmış.

Grubun resmi sitesi katatonia.com'da yeni albümden 45 saniyelik Evidence adında bir parça bulunuyormuş. Ben dinledim siz de dinleyiverin.

System of a Down vokalisti Serj Tankian'ın kendi plak şirketi Serjical Strike'dan bir solo albümü yakında piyasaya çıkacakmış.

Dave Mustaine Jackson Y2KV model gitarlarından imzasını çekmiş. Yeni Jackson alacaklar artık başka gitar modeli seçmek zorundalar.

Katatonia'nın Viva Emptiness adlı albümünden ilk şarkının 45 saniyelik bir bölümü katatonia.com adresinden dinlenebiliyormuş.

Cradle of Filth'in de Damnation & A Day albümünden Presents From The Poison-Hearted parçası cradleoffilth.com adresinden dinlenebiliyormuş.

Metallica'nın çıkacak olan yeni albümü St. Anger eskilerine göre daha sert ve agresif olacakmış. Hadi bakalım...

Marilyn Manson'un son albüm kapağını benim de en sevdiğim ressamlardan biri olan Gottfried Helnwein yapmış. Merak ediyorsanız http://www.marilynmanson.com/ images/helnwein/ Helnwein_MM.html adresinden bakabiirsiniz.

En iyi Hard Rock albümü dalında İsveç Grammy ödülünü Opeth Deliverance albümüyle almış.

Playlist:

1. Pink Floyd - Pigs
2. Dimmu Borgir - Blessings Upon ...
3. Evereve - The Bride Wears Black
4. Faith No More - Woodpacker from Mars
5. Guns N' Roses - Double Talkin' Jive
6. Gorefest - Dragon Man
7. In the Woods - In The Woods
8. Obituary - Threatening Skies
9. Deep Purple - Burn
10. Entombed - Blood Song

MP3 kralı Bleed'e teşekkürler.

HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

Dünyanın en güzel şehri beyaz yorganını çekmiş üzerine. Sarayları, kiliseleri, camileri, yalıları ve efsaneleriyle Dersaadet uykuya yatmış sanki.

Koynunda; sevgililer, dostlar, arkadaşlar, hasımlar ve yabancılar bir garip oyunu oynuyorlar. Bir deli dünyada, çaresiz figüranlar hepsi. Karlar sadece kadim hazineleri ve çok eski hatıraları gizleyen yaşlı toprağı değil, tüm düşüncelerimi, tüm duygularımı da örtmüş sanki. Kafam allak bullak, ölü toprağı serpmişler gibi üzerime, ellerimi oynatmak zoruma gidiyor. Kar mı getirdi bunu benim üzerime? Yoksa yaşlanıyor muyum daha da? Kahretsin, çocukluğum nerelerde kaldı? Hiçbirşeyin verildiği; zekanın değil ezberin alkışlandığı; çocukların bir türlü anlaşılamadığı, nedense hep kompleksli kişiliklerin kurallarına göre oynamak zorunda bırakıldığı okul döneminde mi yitirmişim yoksa?

Yoksa hızla gibi geçen zaman içinde, ufak ufak mı çaldılar bizden? Şerefsizliklerle, dönekliklerle, manipülasyonlarla, kullanmalarla, sömürmelerle, adiliklerle? Bir anda "Koltukları kesen", "Yere tüküren", "Kaçan büyükbaş hayvanını kör baltayla kovalayan" yavşak, pis, ruhsuz iblislere mi dönüştük biz de? Bu çarkın bir dişlisi mi olduk? Sömürme, döneklik yapma sırası bize mi geldi? Böyle mi yitirdik çocukluğumuzu?

Ben, kendi hesabıma çok iyi biliyorum çocukluğumu hangi gölgelerde yitirdiğimi... hangi hayaletlerin beni kovaladığını...

Ya siz? Siz çocukluğunuzu nerede yitirdiniz? Ya da neredesiniz ve yitiriyorsunuz?

Yaşayın...

N.
www.lostlibrary.org

Geçen ay mail adresimin yanlış yazılmış olmasına rağmen adeta "yağan" mektuplara teşekkür etmek geliyor içimden. Bir hatırlatma her birinize, sayfa sayısı ile alakalı isteklerinizi Sinan'a yapmalısınız. Bana kalsa, Hayalet kuşe kağıda baskılı 128 sayfa bir dergi olarak her hafta bayiinizde olurdu zaten.

Hayalet'in üçüncü kısmı, ne zorluklarla (15 kupa, şekersiz, Jacobs veya Douwe Egberts kahve; iki kadeh Courvoisier; dört güzel kız) yazıldı bilemezsiniz. Ne meşakkatli yollardan geçtik camiaca. Yazar Kilitlenmesi sıkça başıma gelmeye başladı. Sanırım periyodik lobotomi operasyonum için randevu almalıyım doktorumdan.

Ben torpor'uma döneyim. Siz de Hayalet'i izleyin... Mojo, yol göster kızım...



Gönül Postası:

Nereden olduğu belirsiz Alexsan:

Köşenizi bir süredir Level'da takip ediyorum. Ben bir kaç yıl önce babamın yanında çalışan elemanını bir kaç arkadaşıyla FRP oynarken görmüştüm. Tabii tüm kitaplar İngilizce olduğu için fazla anlayamamıştım ve biraz da garip gelmişti. Ben de daha sonra onların setlerini ödünç aldım ve arkadaşlarımla oynamak için çevirip bazı şeyler ekledim. Bu sene de bir Dungeons&Dragons alarak arkadaşlarımla oynuyorum. Bu bizim için gayet zor çünkü yatılı bir askeri okuldayım. Fakat senaryoları kendim hazırlasam da (ki bunu yaparken söylenecek sözleri bile önceden ayarlıyorum) yine de bir süre sonra biraz monotonlaşıyor. Kısacası (galiba buraya kadar fazla masal anlattım) sizden hem daha farklı setleri nereden bulabileceğim ya da daha neler yapabileceğim hakkında biraz yardım isteyecektim. :)

Şimdiden teşekkürler.

N: Oyunlarını daha farklı ve heyecanlı hale getirmek için yaratıcılığını kullanmalısın. Kendi dünyanı yaratmak ve oyunlarını orada oynatmak bir alternatiftir. Bir diğer alternatif, doğaçlamaya bırakmaktır. Oyunlarını önceden planlamaktan, konuşmaları yazmaktan vazgeç, bu sayede daha ilginç oyunlar çıkarabilirsiniz. Bırak oyuncuların daha az bilgiyle oynasınlar, karanlıkta ilerlesinler, yaptıklarından şüphe duysunlar. Bu çözüm de yetmezse farklı gerçekliklerde oynamayı deneyin. Bir oyunda Orta Çağda, bir cinayeti aydınlatmaya çalışan münzeviler olsunlar; bir diğerinde uzayın ötesindeki boşluğu keşfe giden dört yıldız yolcusu. Unutmayın, hayal gücünüzle sınırlısınız.

Farklı setting'leri de İstanbul'daysan; Gerekli Şeyler'de (Teşvikiye), Saklıkent'de (Beşiktaş), Hammer Müzik'de (Kadıköy) bulabilirsin.

Kolay gelsin,

Rivayetler:

► Matrix'e kardeş olarak geleceği açıklanan 9 bölümlük Animatrix'in ilk parçası nete vurdu! The Second Renassaince Part 1 adındaki 9 dakikalık animeyi izlemek için adres: http://whatisthematrix.warnerbros.com/index_anime.html (veya CD'de Türkçe altyazısıyla birlikte izleyebilirsiniz - BLX)

► Margaret Weis demiş ki: "Bir yapım şirketi Ejderha Mızrağı'nı büyük bütçeli güzel bir film olarak düşünmüş. Duyduklarımıza göre, şirketin sahipleri de zaten eski hayranlarımızdanmış. WOTC tarafından bunu GenCon da duyurabileceğimiz söylendi ve biz de duyurduk. Şu anda bundan daha fazlasını söylemeye izin verilmiyor. Daha fazlasını söyleyebileceğim en kısa zamanda söz veririm ki yapacağım. Dragonlance.com'u takip etmeye devam edin." Eh umarım bu yepyeni heyecan dalgası beraberinde; çatlayan sabır taşlarını ve anlamsız tartışmaları getirmez.

Beyaz Kurt'un takipçilerine müjdeli haberler:

Caine's Chosen, Vampire: the Masquerade Şubat ayının ilk haftası raflarda

The Fallen Tower: Las Vegas, Mage: the Ascension Şubat ilk hafta

City of Angels, Demon: the Fallen Şubat'ın ilk haftası

Dead Magic 2: Secrets and Survivors, Mage: the Ascension Mart'ın ilk haftası

Demon: Fear to Tread Mart

Dark Ages: Inquisitor, Dark Ages: Vampire Şimdi!

Hunter: the Spellbound, Hunter: the Reckoning Mart

Dark Ages: Werewolf Mart, ilk hafta.





İstanbul'dan Oğuzhan "Jodien" ÇAKIROĞLU

Sevgili Ali, bizim gibi insanların eksikliğini çektiği böyle güzel bir köşe hazırladığın için teşekkürler. Sana birkaç sorum olacak.

1. 3rd edition DnD'nin eskisine göre en belirgin özelliği sence ne? 2nd Ed.'den daha iyi bir sistem mi? Tavsiye eder misin?

2. Forgotten Realms ve Dragonlance'den başka dünyalar önümüzdeki zamanlarda piyasaya çıkabilir mi, yoksa Wizards/TSR şu an piyasada olanlar ile devam mı edecek?

N: Övgüler için sağol Oğuzhan. Cevapların aşağıda :)

Jukebox:

2Pac – Wonder why they call u b****
Akhenaton – Une Impression
Busta Flex – Volte Face
Busta Rhymes – Woo Haa
Napalm – Crooked Cop
Xzibit - Paparazzi

1- 3E, 2nd Ed.'e göre bir çok yenilik içeriyor. Sistem baştan aşağı yenilendi diyebiliriz. Ama özetlemek gerekirse; feat ve skills sistemi, proficiency'lerin yerini aldı. İyi de oldu, feat&skills (Feat'ler, 2nd ed.'deki special abilities'lere denk geliyor; Skills ise Proficiency'lerin yerini aldı) kolay ve mükemmel işliyor. Mantıksızlıkları ortadan kaldırıyor. Alignment karmaşası da kalın puntolarla ayrılmış birbirinden. Yine yeni oynanabilir ırk ve sınıflar mevcut. Artık büyücü sınıfı karakterler 0. seviye büyüler yapabilecek.

Bütün bunları geçip bir kıyaslama yaptığımda 3E'nin birçok yönden daha becerikli ve pratik olduğunu görüyorum. Ama bu bir sistemi diğerinden daha iyi yapmaya yetiyor mu acaba? Sorulması gereken soru bu bence. Eski DM'ler yeni bir sisteme alışmakla geçecek zamanı yeni senaryolar yazarak geçirmek isteyebilirler. Ya da 2nd Ed.'a oldukça hakim olduklarına inanıyorlarsa belki sıfırdan bir sisteme girmek cazip gelmeyecektir. Her ne olursa olsun, bundan sonra bir Fourth Ed. çıkana kadar bütün materyaller 3E olacak. Öğrenmekte yarar var derim.

Ama hatırlatmadan geçmeyeyim, bir sistem sadece kolaylıktır. Her kural üzerinde oynanabilir ve değiştirilebilir. Size mantıksız gelen bir yer mi gördünüz? Yok sayın. Anlamsız mı geldi? Kullanmayın.

2- Ravenloft, White Wolf'dan (Arthaus) çıktı. WW yaklaşımının Kuzgun'lara çok şey kazandıracağı aşikar. Umalım ki gotik atmosfer kaybolmasın. Dark Sun, bir grup sıkı hayran (www.athas.org) tarafından nette yaşatılıyor. Onların çıkardığı materyaller unofficial olarak dursa da, bu arkadaşlar artık Kara Güneş'in "official" geliştiricileri, yine de yakın gelecekte bir Dark Sun dirilişi bekliyorum ben.

Greyhawk zaten ezelden beri vardı ve hep var olacak gibi. Planescape diğerlerinin arasında en öksüz olanı, fanları üzerinde çalışıyormuş. Ama şimdiye kadar ne bir ses var ne de seda. Ufukta bir umut da görünmüyor.

Manisa'dan Arda AKİF:

Selam,öncelikle derginizde böyle bir köşe mevcut olduğu için mutluluğumu belirtmek isterim. Ekonomi ve savaştan gözümüzü, kulağımızı alamazken başka diyarlarda yolculuk etmek pek hoş doğrusu. Sormak istediğim soru etraftaki yayın evlerinde Türkçe FRP oyun sistemi üzerine bir kitap bulup bulamayacağım? İyi günler.

N: Güzel sözlerin için teşekkürler Arda. Ben her ne kadar fantastik eserlerin "Kaçış Edebiyatı" olduklarına inanmasam da, katı gerçeklere saplanıp kalmış bazı insanlar için bir sığınak işlevi görmeye devam ediyorlar.

Yayınevlerinden sadece Arkabahçe Türkçe FRP materyalleri basıyor. Wizards of the Coast firmasının Zindan ve Ejderhalar (Dungeons and Dragons) oyunu birkaç aydır Türkiye'de, Türkçe. Büyük kitapçılarda ve Gerekli Şeyler'de kolaylıkla bulabilirsin.

Arkaplan Yarışması:

"On-Kasaba bölgesinde Good Mead kasabasında ufak bir kulübede doğdu. Ve çocukluk yıllarının büyük bir kısmını burada geçirdi. Bu bölgede yaşayan herkes gibi babası da balıkçıydı. Annesi ile babası ona Jusher ismini verdiler. Fakat o diğer balıkçı çocuklarına göre çok ince yapılıydı. Ayrıca diğer balıkçı erkek çocukları gibi güçlü de değildi....

Yalova'dan Burak"Dingaer" KUTLUAY'ın yaratımı olan Jusher karakterinin tam hikayesini LvL-U'da bulmanız mümkün. Yorumlar için Burak'ın mail adresi:
burakkutluay@hotmail.com

Maillarına yer veremediğim arkadaşlar kusuruma bakmasın. Malum yerimiz kısıtlı. Elbet gelecekte büyüyeceğiz. İlerlememiz ve büyümemiz durdurulamaz. O zaman hepinize daha çok yer olacak.

Ve siz Hayalet meraklıları; Starbucks takılın (inadına); sevgililerinizle ilgilenin biraz, bırakın kitapları ve zarları, dışarı çıkın, hayatınızı yaşayın; nasıl isterseniz öyle giyinin ama temiz olun, farklı olduğunuzu göstermenin daha iyi yolları var inanın bana.

Bir ay sonra görüşmek üzere...Kendinize iyi bakın, ve Hayalet hikayelerini hafife almayın.

Ali Aksöz
aliaksoz@level.com.tr



İllustrasyonlar: Onur Şentürk

1984

EXITUS

Dönüşü olmayan yollarda yürüyoruz...



M. Berker Güngör

Yolcu naaptı ki sonra? *Yapılması gereken neyse onu yaptı.*

"- Geçemezsin! Bu yol sana kapalıdır!" diye homurdandı paslı ve yıpranmış zırhlar içindeki dev muhafız. Paslı ve yıpranmış zırhlar nice madalyanın anlatamayacağı denli çok çarpışmanın nişanıydı bakıp görebilenler için. Bu zırhların içindekinin pek şakası olmadığının, sözünün ardında durabilecek güce sahip olduğunun altını çizer gibiydi. "- Hangi yöne istersen dön, ama bu yol sana kapalıdır!"

"- Ama benim yolum bu yöne gidiyor, geçmek için kimi ezmem gerekirse ezerim!" diye homurdandı yolcu karşılık olarak. "- İnatçılık ne sana yarar, ne de bana. Ya bırak geçeyim, ya da neden geçemediğimi anlat, belki bir çaresini bulurum?" Gözlerinde yorgunluk, çizmelerinde nice yolun çamuru vardı. Sakalı bir karış uzamıştı, yüzü acımasız güneşin, dinmeyen yağmurların, dondurucu rüzgarların içinde pişmiş bir parça kil gibiydi. Yüzüne bakanlar insanın topraktan yaratıldığına iman ederdi hiç şüphesiz, öyle yaşlıydı, derindi çizgiler, tıpkı çatlamış topraklar gibi.



"- Bu yol sana kapalıdır! Herhangi bir başka yolu seç, ama buradan geçmeyi düşünme bile! Geçtiğin yollarda yaptığın seçimler bu yolu sana sonsuza dek kapadı! Geçmeyi denersen bir seçim daha yapmış olacaksın, ama bu seni sonsuza dek orada konaklamaya mahkum edecek!" dedi muhafız ve kılıcını kaldırıp sağ tarafa uzattı. Yolcunun gözleri kılıcın siyah çeliğini takip ederek sayısız darbeyi hatırlayan çentiklerin üzerinden aktı, sivri ucun işaret ettiği yere döndü. Ova mezar doluydu. Taşları olmayan, kiminin başında paslı, kırık bir silah, kiminin başında bir zırh parçası bulunan mezarlar. Sayılarını kestirmek imkansızdı, ama bu yol ağzında yanlış seçim yapanların hiç de az olmadığı ortadaydı.

"- Yine de şanslısın yabancı, her yol ağzında benim gibi bir muhafız bulunmaz seni uyaracak, başka yöne döndürecek. Bazı yollar bomboştur, yemyeşildir, davetkâr bakarlar gözünün içine. Ama seçilesi yollar değildir onlar, emin ol. Talihlisin, nadir bir durum bu, bir yolun başında muhafız olması. Eminim şaşkınlığının sebebi de budur ya zaten, korkarım şu ana dek geçtiğin yollarda seni uyaracak kimseye rastlamadın?" Bakışlarında sevgi ya da anlayış yoktu muhafızın, ama yapılması gereken her neyse onu yapan bir adamın gözlerindeki bakış vardı.

"- Anlıyorum. Ama söyle, ya seni geçmeyi başarabilirsem?" diye tek kaşını kaldırdı yolcu. Eldivenli eli kalktı, işaret parmağı muhafızın ardında uzanan yolu gösterdi, "- Ne bekliyor orada?"

"- Bunu asla bilemeyeceksin yolcu, çünkü ne beni geçebilirsin, ne de o yola girebilirsin. Ama o yol seni nereye götürür, ben de bilemiyorum. Belki de başkalarından daha kötü ya da belki daha iyi bir yere, kim bilir? O yolu yürüsen öğrenirdin. Ama bunu yapmana izin yok, seçeneklerini eledin, yolunu belirledin. Ve bu yol sana kapalıdır."

Dönüp geldiği yola baktı yolcu, arkasında bulmayı umduğu şeyden fazlasını bulamadı. Yani hiçbir şey. Yol yavaşça siliniyordu uzaklardan bu yana doğru, soluk bir hayal gibi belli belirsizdi. Yolcu oradan geldiğini çok iyi biliyordu, ama yine biliyordu ki geriye adım atmaya kalksa ayağının altında sadece boşluk bulacaktı. "- Bazı şeyler hiç değişmiyor, zaman ardım sıra her ayak izini yiyerek geliyor." diye düşündü.

Sağına baktı yolcu, sağından uzanıp giden yola baktı uzak tepelerin ardına doğru. Sadece boş, pek o kadar da çekici görünmeyen bir yol gördü. Boştu, çevresi cansızdı, izlemek istediği yol gibi hoş, çekici gelmiyordu. Ama en azından yürünebilecek gibiydi, bir yerlere gidiyor gibi görünüyordu. Ama yolcu buna da kanacak değildi, bir çok yolun çıkmaz olduğunu uzun zaman önce öğrenmişti.

Soluna giden yola baktı yolcu. Çamurlu, sıkıntılı bir yoldu. Daha bakarken bezdiriyordu insanı, yürümesi kim bilir ne zordu! Ama daha da kötüsü yolun biraz ilerisinde yere diz çökmüş ağlayan bir adamın görüntüsüydü. Elleri yüzüne kapanmıştı, hıçkırıkları duyulmayacak gibi değildi. Yerde, hemen önünde çamurun içinde gözleri duruyordu adamın. Kendi elleriyle yuvalarından söktüğü gözleri...

Yolcu yorgun bir iç çekişle pelerinin önünü kapadı. Hava soğuktu, ama daha da soğuyacaktı. Burnuna o keskin, temiz kar kokusu geldi. Evet, daha da soğuyacaktı. Muhafızla göz göze geldiler. Şimdi ikisinin de yüzünde aynı ifade vardı. Yapılması gereken neyse onu yapmaya niyetli adamların ifadesi...

EJDERHANIN İNİ

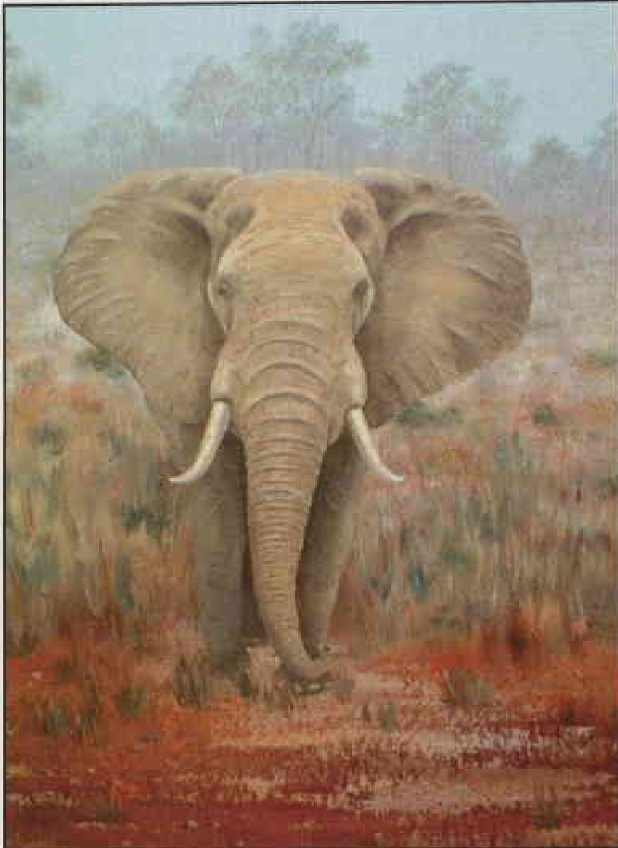
HAVA BEDAVA, SU BEDAVA MI?

Bedava hayat yaşamaya çok alıştık

Herşeyi emek vermeden bedavaya getirip birde üstünde emeğimiz varmış gibi hak iddia etmemiz yok mu... Üstelik daha kalitelisini bile isteyebiliyoruz. Hanı bu kadarına ne denir onu da varın siz söyleyin. Geçenlerde sizlerden gelen ve uzun zamandır cevap veremediğim mailleri okuyordum. Cevap veremediğim için özür dilerim ama her cevap verdiğim mail sohbete dönüştüğü ve benim de şu deli yaşam tempomda sohbet etme gibi bir lüksüm olmadığından tüm mailleri cevaplayamıyorum. Fakat hepsini mutlaka okuyorum ve cevabı aklımdaysa mümkün olduğunca kısa da olsa cevap vermeye çalışıyorum. Fakat itiraf etmeliyim ki bu maillerden bazıları beni çileden çıkartıyor. Mesela en son bir okuyucumuz benden bedava Asheron's Call sunucusu için adres istedi. Artık bu kadar bedavacılığa o kadar tepem attı ki düşüncelerimi sizlerle paylaşmak istedim.

Kalite ≠ kantite

Hayatta çok basit bir kural vardır. Eğer kaliteli hizmet istiyorsanız bunun bedelini ödemelisiniz. Eğer iyi bir cep telefonu istiyorsanız bunun parasını sizden alırlar. Eğer iyi bir yerde iyi bir servis ve müzikle yemek yemek istiyorsanız (evinizden sonra en iyi yerden bahsediyorum) bir lokantaya gidip iyi bir para verirsiniz ama adam gibi de tadını çıkartmalısınız. Tıpkı bunun gibi, eğer iyi bir devasa online oyun oynamak istiyorsanız o oyun için para verirsiniz. Hatırlıyorum da bir zamanlar bir bedava UO sunucusunda gönüllü olarak Game Master'lık yapıyordum. Elimden geldiğince herkese yardımcı olmaya çalışıyordum. Fakat bunun yanında şahsi olarak taleplerde bulunan ve işi hakarete kadar taşıyan bir sürü oyuncuyla da karşılaşıyordum. Ben elimden gelen tüm iyi niyetle yardımcı olmaya çalışırken bir sürü taleple karşılaşıyor ve sonra bunları hemen cevaplayamadığım için de azar işitiyordum. İşte yazının en tepesinde yazdığım cümleye en iyi örnek. Hem emek harcamadan bedavaya konup hem de bedavaya aldığın hizmetin daha kalitelisini talep etmek.... Bunu, geliri kısıtlı olan oyuncuları tenzih ederek yazıyorum, orijinal oyun almak isteyip de fiyatları için alamamakla aynı şey çünkü. Ama "Neden oyunlarda Türkçe destek yok, neden aradığım oyunu bulamıyorum, neden devasa online oyunların Türkiye de sunucuları açılmıyor" gibi sözleri sarf etmek bu konuda emek vermeyen insanların hakkı değil. Eğer paran varsa ve orijinal oyun almıyorsan daha iyisini isteyemezsin, bozuk çıkan kopyalar için şikayet etme hakkın da yoktur.



Hocam al şu filleri başımızdan

Ara başlığın hangi Nasreddin Hoca fıkrasından geldiğini bilenler anlamıştır. Zamanının hükümdarı Timur ordusundaki filleri bakılması için yönetimi altındaki köylere dağıtır. Fakat hocanın köyündeki fil köyün erzağını talan eder ve köylüler korkulan hükümdara fili alması için temsilci olarak yalvar yakar Hocayı yollarlar. Fakat yola kalabalık çıkmalarına karşın yol boyunca kellesinin gideceğinden korkan köylüler hocayı birer ikişer terk eder ve hoca huzura vardığında tek başınadır. O da kendisini terk eden köylülere ceza olsun diye hükümdardan köylerine iki fil daha ister. Köylüler hocaya "aman ne ettin sen hocam biz birinden kurtulmak isterken sen başımıza iki tane daha sardın" der. Hoca da onu terk ettikleri için köylülerin suratına cevabı yapıştırır!

Bizde de bu fıkrada olduğu gibi "birileri yapsın biz de yiyelim" mantığı geçerli. Aynı şey oyun dağıtıcıları için de böyle. Eğer Türkiye'de oyunlarını satmak için geçerli yolu bulamıyorsan "neden orijinal oyunlar daha fazla satmıyor" diye yakınmamalısın. Gerçi çoğu orijinal oyun dağıtıcılarının bunun için çabaladığını birebir ilişkilerimiz olduğu için bilmekteyim. Fakat hala korsan oyun dağıtımcılığının önüne geçilememiş durumda. Bu yazıyı okuduktan sonra bana ters tepki göstermeden önce gelin elinizi vicdanınıza koyun. Emek vermeden kimin bir konuda hak iddia etme hakkı vardır?



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Son aylarda ciddi olabilmek için gereksiz yere kastığın söyleniyor. Doğru mu? Doğru.

CESUR YENİ DÜNYA

OYUNLAR IN OYUNLAR OUT

Birden popüler olmaya mı başladık?

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Kendi kendine soru sorup cevaplamaktan sıkılışımızın ikinci ayı bir açıklama ile geçecek. Geçen ay bir buklesini sunduğum hikaye bu ay BtG'de yok. Çünkü BtG'nin bir tek konusu var. O da kapıya dayanan, soluğu hissedilen... Log from EarthGames Server, Map De_Baddat [US]GWB: Dayyub b@b bi rush yap, bomb kur. Bak gelecek el 6000 veririm AWM alırsın kenk. Okke? [AK]Dayyub: Okke b@b üst bomba rushıyom ben.

Yıllarca oyunlara, oyunculara ne gözle bakıldığını biliyoruz. Bugüne kadar hep görmezden gelindik. En kötü Hollywood filmleri üzerine bile üç beş satır yazılırken "Sid Meier'in yeni oyunu" veya "Quake seriyi üçledi" diye bir haber hiç yayınlanmadı. Üzerinde "Oyunlar vahşet saçıyor" veya "Satanist bunlar" başlığı olmadan bir gazete haberi olmayı beceremedik. Birileri oyunlara ne zaman ilgi gösterse "sosyal bir tespit" arayışında oldu. Oyunlara gençliğin ilgi alanı gözüyle değil, gençliğin sorunu gözüyle baktılar.

Oyuncular, oyun dergileri, bir kaç web sitesi, bir iki distribütör ve varlığını artık tamamen oyunlara borçlu olan İnternet kafelerden ibaret kaldı oyun sektörü. Yazılım korsanlığı üzerine ciddiyetle gidilirken, oyun korsanlığı hala görmezden geliniyor. Derdimiz yeni oyunu için Carmack'a bir kaç kuruş fazladan kazandırmak değil, bu ülkede oyun sektörünün varolmasını sağlamaktı. Sinema ve tiyatroya yetersiz olsa da bir destek verilirken, Kültür Bakanlığı hiç bir oyun projesini desteklemedi. Soran oldu mu onu da bilmiyoruz. Çünkü bunu yapabilecek insanlar hep oyun tasarlamaktan korktu.

Oyunlar Yükseliyor

Ama son 2 yıldır işler değişiyor. Oyunların varlığını farkediyor birileri. Artık bu ülkede de birileri oyun tasarlıyor ve bu konuda yol alıyor. İlk Türk oyunu dünyada piyasaya sürüldü. "Büyük Medya" oyunlardan bahsetmeye niyetli. Programların içine acemice oyun bölümleri ekleniyor. BBG'de bile oyun oynanıyor.

Geçen sene World Cyber Games'in oldukça yankı doğurmasının bunda katkısı büyük. Firmalar oyun turnuvalarının iyi bir pazarlama yöntemi olduğunu farkettiler. Diğer pek çok yönteme göre daha ucuz ve etkili. Bugünlerde bize oyun turnuvası fikriyle gelenlerin sayısına inanamazsınız. Hepsini gerçekleştirsek ayda 4-5 turnuva yapmamız gerekecek. Geçen sene World Cyber Games'in haberini verirken oyunlar ve oyunculara yapılan yatırımın fazlasıyla geri döneceğini, bunun yakında farkına varılacağını ama bizim oyuncular olarak bugünden bu desteği verenleri unutmayacağımızı söylemiştim. Biz Level olarak bu sözün arkasında durmaya devam ediyoruz.

Bir de HotLevel'ın başarısı var tabii. Henüz yeni bir program olduğundan eksik ve aksak bazı yanları var. Ama daha ilk günden yayınlandığı kanalın en çok izlenen programı olması ve Kablo TV içinde hatırı sayılır bir rating yakalaması birden herkesin ağzını sulandırdı sanki. Şimdi benzer kanallar ne yapıp etsek de oyun programı hazırlasak diye uğraşıyorlar.

Kargalar

Bunlar umut verici gelişmeler elbette. Ama madalyonun diğer yüzü var. Biz, yani bugüne dek bu sektöre emeği geçen herkes, yıllarca oyunlar adına birşey yapmak için didindik. Sarfettiğimiz emeğin karşılığını almaktan önce "oyunlar" adına ne yaptığımızı önemsedik. Bir tarlayı ekmeden, o tarladan ekmek yiyemeyeceğimizi bildik. Elden geldiğince bu tarladaki her başağa, her oyuncuya özen gösterdik. Hiç bir zaman paylaşmaktan, ortak olmaktan kaçınmadık. Korsan oyun basıp satanları saymazsanız, bu ülkede kimse oyunlardan zengin olmadı. Pek çoğu sadece para kaybetti.

Şimdi yılların bu emeğine ve birikimine saygı duymadan, bir trendin arkasına takılan kargaları görmek üzücü. "Bu işte para varmış", "Kolaycana bir iş bu" mantığıyla tarlaya saldıran kargaları kovmak da yine bize düşecek. Çünkü oyunları, oyuncuları tanımaya zahmet bile etmeden onların sırtından para kazanmak isteyenler var. Çünkü birileri hiç birşey vermeden, para kazanmak derdinde. Ve böyle insanlar da nihayet farketti "oyunculuk" işini. Onların hayasızca, patavatsızca bu tarlaya saldırmasına, yılların emeğini yok etmesine göz yummayacağız. Bu tarlanın altını oyan köstebeklerle uğraşacağına, bu tarlada yıllarca ter dökenlere saldırarak oyun sektörüne girilebileceğini düşünenlere yanlış olduklarını göstereceğiz.

Ama karamsar olduğumuzu sanmayın. Önümüzdeki dönemde ve büyük bir hızla oyunlar çok ileri bir noktaya gelecek. Oyun sektöründe, oyun sektörü adına bir şeyler yapmaya kararlı pek çok yeni dostumuz var. Her geçen gün idealleri olan yeni insanlarla tanışıyoruz. Onlara kapımız sonuna dek açık ve elimizden gelen her desteği vereceğiz. Çünkü çoğaldıkça güçleneceğiz ve birgün bu ülkede oyun sektörü gelişecek. Oyunlar denince akla sadece Los Angeles, Londra, Seul veya Paris gelmeyecek. Hep İstanbul'da düzenlenecek, açılışını bir duayen olarak Mevlüt Dinç'in yapacağı bir Oyun Geliştiricileri Konferansı'nın hayaliyle yaşayacak ve bu ideal için çaba göstereceğiz. Biz de varız, biz de bu ideale inanıyoruz diyen herkesle birlikte...



OYUNGEZER

YABANCI

Her yer bembeyazken bu karanlık nereden geliyor? Kışın tuhaf günleri bunlar...

Sahne, uçsuz bucaksız bir beyazdan ibaret. Kahramanımız zamanı ve mekanı çağrıştırabilecek her şeyi ezen soğuk gözlü, soğuk tenli karların üzerinde dikkatle yürüyor. "Kahraman" dediğime bakmayın, birazdan ayağı kayacak ve bir süre yoluna ister istemez yuvarlanarak devam edecek.

Düşer düşer ağlarım

Bir haftadır koca İstanbul'u buz pistine çeviren karda, siyah paltoları ve kaymamak için geliştirdikleri paytak-stil adımlarıyla bir penguen ordusuna benzeyen insanların arasında yürürken gerilimli bir cümbüşün içinde hissediyorum kendimi. Düşme sırasının kimde olduğunu tahmin etmeye çalışmak eğlenceli ama o buzlu yüzeyin bana da herkesle aynı mesafede olduğunu bilmek gerginlik yaratıyor. Çevredeki görüntünün birdenbire değişmiş olmasından ise böyle bir eğlence çıkarmak mümkün değil. Sanki şehre ait bütün ayrıntılar beyaz örtünün altına kaçmış, sanki bir el caddelerin, ağaçların, binaların üstünden tipeksle geçmiş gibi. (Bu arada, bu görüntü sanırım insanların ruh hallerine de sirayet ediyor. En azından kendi adıma, bendeki bütün olumlu duygulara giden yolların karla kapandığını söyleyebilirim. Üzerinize afiyet, bir haftadır melankoliden kaldıramıyorum başımı).

Parantezden öncesine, kaldığımız yere dönelim. Mekanın, bakmadan gördüğümüz, hissettiğimiz varlığından soyutlanmış gibi duran bu yeni kent ortamında alıştığım İstanbul'u özlüyorum. Bugüne kadar hiçbirine ilişmemiş olsam da yürüdüğüm sokağın şimdi beyazla silinmiş olan parkelerini, kedilerini, tabelalarını kendi renklerinde görmeyi özlüyorum. Karla genel olarak bir sorunum yok ama yabancılaştırma malzemesi olarak kullanılmasından dolayı şikayetçiyim kendisinden.

Yabancılaşma testi

Tek sayfalık bir yazı için konunun kendisine yabancılaşacak kadar uzun bu girişin ardından; anahtar kelimemiz "yabancılaşma". Karla gelen yabancılaşma belki de en zararsız olanı. Yabancılaşmanın insanı kör eden beyazlığı içinde en soluk tonlardan biri. Bu hissiyatın neye benzediğini anlamak için örneğin içinde yatağınızdan başka hiçbir şey olmayan, penceresiz bir odada, çok değil birkaç tane 24 saat geçirmeye çalışın. Bir sabah "dongi-dongi-dongidon-gi-dongidon" diye sözleri olan bir şarkıyla uyanın mesela. Televizyon diye bir alet yapılmış olsun, karşısına geçip savaş haberleriyle magazin programları arasında zap yaparak saatlerinizi tüketin. Kendiniz için eatdrinksexsleepdream bir hayat isteyin. En büyük mutluluğunuz kazandıklarınızı tüketmek olsun. Bir saate uzun uzun bakmanıza gerek yok, vaktinizin ne kadarını saate bakarak geçirdiğinizi düşünün.. Belki de artık yabancılığımızın sorgulanması için Camus karakterleri gibi olmamıza, onlar gibi davranmamıza gerek yok. Ait olduğumuz yerin ta kendisi yaban...

Yanıtlar

Bir takım encoding rahatsızlıkları yüzünden yanıtlarınızı zor bela okudum, bazılarını çözemeyip bırakmak zorunda kaldım. Buraya aktarırken de yanlış anlamalarımı katabilirim işin içine, affola.

Masadaki bilgisayarın yerinde ne olurdu sorusuna Salih Kurt "herhalde kafam olurdu" diye cevap vermiş :). ."Bilgisayar olmasaydı hiçbir şey üretemezdim ve çalışırken kafamı o boşluğa koyar uyurdum herhalde." Masayı bilgisayarla birlikte paylaşan daktilosu, tekstleri, resim kalemleri, eskizleri var onun zaten. Masa da masaymış hani...

Ejder Güçlü de aynı kanıda; "herhalde bilgisayarın icadını beklerdim" diyor. Ama ya ona iyi bir ustanın elinden çıkmış Noel Baba'nın çuvalı gibi dipsiz bir masa verirsek? "O zaman hayatımın bütün parçalarını bir yapboz gibi masaya serer ve bir araya getirmeye çalışırdım."

Salim içinse bilgisayarın orda olup olmaması çok önemli değil. "Bu yüzden de hiçbir zaman başka şeyleri ıskalamama sebep olmaz" diyor, "Ben bilgisayarı bir kaçış olarak görürüm."

Evren'in durumu ciddi şekilde karışık. Üniversitede bilgisayar eğitimi aldığı için öyle bir alet olmasa sadece masası değil şimdiki hayatı da bambaşka olacaktı. Yine de bu zincirleme değişiklikleri bir yana bırakınca "Kesinlikle iletişim amaçlı cihazlar olurdu onun yerine" diyor. Bir televizyon, bir müzik seti, bir de telefon...

Fatih Doğruer'in yaklaşımı "az iyidir" tarzında. "Sadece kağıt ve kalem olurdu masada. Ya yazmak, ya resim yapmak belki de ahşap işçiliğiyle uğraşmak isterdim."

Ali Yalçın da benzer bir yaklaşımla yanıtlamış, "İleride yırtıp atacağım zayıf düşüncelerimin yazılı olduğu kağıt parçalarıyla doldurabilirdim boşluğu" diyor.

Gelelim oyun tezlerine... Buna verdiğiniz yanıtları gerçekten çok sevdim. Hepsi de muhakkak yapılmalı bence. Tezini hangi konuda hazırlayacağını bilemeyenler için nefis bir örnek liste çıkarmışsınız. Bir kısmı şöyle ki;

Sanitarium: Psikoloji, Civilization: Uluslararası İlişkiler, Black & White: İlahiyat Fakültesi (alternatifi de Anaokul Öğretmenliği), Starcraft: Mühendislik, Dungeon Keeper: Kamu Yönetimi, Medal of Honor: Lise bitirme ödevi, Ecco The Dolphin: Veterinerlik, The Sims: Halkla İlişkiler...



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Madem artık bahar geliyor, yakında çiçekler açacak, kediler doğurmaya başlayacak, arı sokması vakalarında ve su şakalarında artış olacak, daha az uyuyup daha çok gezeceğiz madem, artık içimizdeki kış koşullarından da kurtulmak lazım.

1. Şöyle bir oyun olsa da içimiz açılsa? Worms geliyor benim aklıma. Renkli, şekerli tepelerin üstünde kurtçuk avına çıkalım istiyorum bu bahar. Bir de Theme Park yapsak.

2. Uff, şimdi kim uğraşacak baharla filan, nerden bulucaz o enerjiyi? Hakikaten, nerden bulucaz?

inbox&outbox

Yeni bir ay, güzide mektuplarınızla karşınızdayım.

► İŞLEYEN DEMİR IŞILDAR!

Merhaba Berker abi

Bu size ilk mailim. Aslında birşey sorucak değilim. (Öyleyse neden mail gönderiyorsun diyebilirsin) Sadece içimi dökmek için yazıyorum. Şu anda lise hazırlıkta okuyorum. Ve hayat inanılmaz derecede sıkıcı (tabii siz olmadan), derginizi elime alıp okumaya başlayınca saniyeler sanki yıl gibi geçiyor. Bilgisayarım ve sizden başka hiçbir eğlencem yok.

Hazır göndermişken iki üç soru göndereyim:

1. Desperados 2 çıkacak mı? İlki hemen bitiverdi de.

2. Sence Post Mortem mi, yoksa Syberia mı?

3. Belki çok eski oyun ama bu Gabriel Knight 3'de ilk bölümde ne yapmam gerekiyor kısacık bir anlatıversen.

4. Belki donanım bölümüne kaçacak ama PCI uyumlu 16'lık veya 32'lik ekran kartı markalarını ve fiyatlarını yazarsan sevinirim.

İki üç mü demiştim? Biraz fazla oldu galiba, kusura bakma. Bu kadar iş arasında rahatsız ettim sizi. İçimi daha fazla dökmek isterdim fakat zaman kısıtlı, hepinizi çok seviyorum, herkese selam.

YÜCEL DEMİR

Merhaba Yücel,

Sen mail gönderecem, soru soracam dedin de, biz sana olmaz mı dedik? Bak hatta ben işi azıtıp mektubunu yayınladım, şimdi bir de üstüne tüy dikip sorularını cevaplayacağım! Tabii cevaplar sana ne kadar uyar, orasını bilemem.

1. Valla yanlış hatırlamıyorsam Desperados 2 diye bir proje vardı, ama tabii emin olamıyorum. Bazen kendi adımı bile unutuyorum. Var mıydı Sinan öyle bir proje? Bak o da kafasını sallıyor, varmış demek. Ben Sinan'ın yalancısıyım! (Öyle dediğine bakmayın, Berker tanıdığım en dürüst heriflerden biridir. Sadece çok çabuk küser. Muhtemelen bunu okuyunca da küsecektir. Berker? Ber? – Sinan)

2. İkisi de güzel oyun, ikisini de oyna. Hele de adventure seven bir insan evladıysan kaçırma, bu türden zaten az oyun çıkıyor. Nedir yani, acelen mi var, bir yere mi yetişiyorsun?

3. Dediğin gibi çok eski oyun o, zaten pek fazla da oynamamıştım, başkası inceledi. Neden Serpil veya Eser'e mail atmıyorsun?

4. Anladığım kadarıyla hayli eski bir bilgisayarın var ve AGP portun yok, doğru mu? Valla senin olayın çok zor, çünkü artık neredeyse en ekonomik sınıf ekran kartı bile 64 MB hafızalı üretiliyor, 16 MB ile üretilen kart kalmadı. Aynı şey PCI slotu için de geçerli, ikinci el bir Voodoo ya da TNT 2 kart dışında PCI slotunu kullanan bir ürün bulman pek mümkün değil. Zaten sistemin o kadar eskiyse sırf ekran kartını yenileyip te en son oyunları çalıştırman pek mümkün olmayacaktır korkarım. Yani sana ufukta upgrade görünüyor. Gene yaz.

► ANLAYIŞSIZ HERİF!

Merhaba Level halkı

1- GeForce Fx iptal mi oldu? Olduysa neden? Yoksa yerine daha iyisini mi çıkartacaklar? Yoksa Radeon 10000'den mi korktular?

2- Zip 750 MB normal disket boyutunda mı olacak yoksa onun için ayrı bir Floppy mi çıkacak?

3- Chip dergisinden aldığım bir habere göre sıkıştırma programları arasında WinZip en kötüsüymüş. O en kötüsüyse en iyisi kim?

4- The Sims'e ne zaman yeni bir eklenti çıkacak? Hani alıştık ya bir ara 3-4 ayda bir eklenti çıkıyordu.

5- Ben Sims Online'den fazla birşey anlamadım (hani net işi falan) bana kısaca özetle anlatır mısınız?

6- Ben SW Galaxies'den de birşey anlamış değilim (hani tüccarlık işi falan) 3000 kere okudum açıklamasını bana mısın demedi. Önce silah imalatı falan yazıyordu ama ekran görüntülerinde ışın kılıcıyla savaşıyorlardı.

7- SW Galaxies'i sizce en iyi nasıl bir sistem çalıştırır?

8- Sizce 32MB ve 433mhz'lik bir bilgisayar hangi oyunları çalıştırır?

ŞEVKİ ALTINBÜKEN ADANA

Merhaba Şevki,

1-GeForce FX iptal edildi diye kim dedi ki sana? Sadece beklenenden biraz daha gecikti o kadar, önümüzdeki ay piyasaya çıkmış olması bekleniyor. Radeon 10000'e gelince, FX'ten çok daha güçlü olacağı söyleniyor ama daha elimizde detaylı bir test verisi yok, o yüzden hep beraber bekleyip göreceğiz.

2-Vaktiyle IOMEGA tarafından geliştirilmiş olan ZIP veri depolama disketlerinin zaten kendi özel disket sürücüleri vardır, bunları normal 3,5 inçlik Floppy sürücüde kullanamazsın. Ama yok, sen eğer eski 100-120 MB ZIP disketler için kullanılan disket sürücülerin yeni 750 MB'lik disketleri de okuyup okumayacağını soruyorsan, o zaman başka. Bildiğim kadarıyla bu yeni disketlerin standart ZIP sürücülerde rahatlıkla kullanılabiliyor olması gerekli. Tabii yanlış biliyor da olabilirim.

3-Valla en yaygın kullanılan program WinZip'tir, bunun en son sürümleri piyasadaki pek çok sıkıştırma formatını da rahatlıkla açabiliyor. Zaten günlük kullanımda sıkıştırma algoritmasının verimliliğinden ziyade, programın ne denli yaygın desteklendiği önemlidir. O yüzden WinZip kullanmaya devam. (Bana soracak olursanız da her sistemde WinRAR'ın da kurulu olması şart derim, ama beni dinleyen kim? - Sinan)

4-Sims için ne zaman yeni bir ek paket çıkar bilmiyorum, doğrusu çok delirdiğim, takip ettiğim bir oyun değil. Ama şu aralar yapımcı firma Sims 2 üzerinde çalışıyor bildiğim kadarıyla. Tabii belli olmaz bunların sağı solu. (Sims: Superstar geliyor. Okumuşsundur şimdiye kadar haberleri gerçi ama... – Sinan)

5-Sims Online'dan anlaşılacak çok fazla birşey yok aslında bana sorarsan. O program şu haliyle bir oyundan ziyade BBG şovuyla görüntülü chat programı arasında bir yerlerde kalmış durumda. Kaldı ki buradaki çoğu insan ikisini de pek iplemez.

6-Oyun bir bitsin, bir inceleyelim, biz bir anlayalım, size de anlatacağız elbette, hele biraz sabredin.

7-Bu "daha çıkmamış, elinize geçmemiş, sadece ekran görüntülerini gördüğünüz oyunları en iyi hangi sistem çalıştırır" sorusu yaklaşık 6 yıldan sonra bende hafiften baygınlık yaratmaya başladı. Bak sen en iyisi gidip 3,000 dolarlık filan bir bilgisayar topla, o kesin mükemmel çalıştırır! Ne diyim ki ben daha?

8-Hangi oyunları çalıştırır bilemem, ama Star Wars: Galaxies'i çalıştırmayacağı kesin bana sorarsan. NIHAHA!

> "Hangi oyunları çalıştırır bilemem ama Star Wars Galaxies'i çalıştırmayacağı kesin."

► BEŞER ŞAŞAR!

Selam Level yazarları ve Level'cı dostlar;

Ben övgü konusunda pek iyi değilim, bu yüzden kompliman kısmını pas geçiyorum. Yurtiçi ve yurtdışındaki sayısız oyun dergilerinin toplamından kat kat daha iyisiniz.

Neyse, mektubumun konusuna gelirsek, sizden Hilekar sayfanızı gözden geçirmenizi isteyeceğim. Bunun nedeni de bu sayfada gördüğüm gereksiz tekrarlar. Örnek verecek olursak, Medieval: Total War, The Sims: Unleashed, NOLF 2' nin hileleri ardarda Kasım ve Aralık sayılarında verilmiş. Ayrıca, Icewind Dale 2 ve AoM' nin de hileleri 2 defa çok yakın arayla verilmiş. Bu bir hata mı yoksa bilerek mi yapılmış? Ve neden Dark Forces gibi antika bir oyunun hilelerini verdiniz? Bunu aydınlatırsanız sevinirim.

Bir de değinmeden geçemeyeceğim bir konu da geçen ay mektup yazan iki okuyucu arkadaşın bahsettikleri bir şey. Biri oyun oynamanın yaşı olmadığını söylemiş (doğru da demiş) biri de Medieval:Total War'cı babasından bah-

setmişti. Buna dayanarak (eğer mektubumu yayınlarsanız) okuyuculara bir öneri sunmak istiyorum: Eğer babanız bilgisayar oynamanızdan şikayetçiyse oyun arşivinizi şöyle bir gösterin derim. Beğenecekleri bir şey çıkarsa kurtuldunuz demektir. :) (Bu arada deneyimlerim bana FRP'yi pek sevmediklerini ve stratejiye ilgili olduklarını gösterdi - yani gidip Diablo 2 veya Morrowind falan öğreteyim demeye çalışmayın sakın)

DENİZ ÖKTEM

Selam Deniz,

Her ne kadar bizi çok beğendiğini filan söylüyorsan da, senin de altını çizdiğin üzere pek o kadar mükemmel sayılmayız. Sık sık grafik tasarımda olsun, diğer konularda olsun hatalarımız oluyor. Eh ama zaten insanoğlu için "mükemmellik" diye birşey söz konusu değildir ki biz kalkıp öyle olduğumuzu filan iddia edelim. O hilelerin tekrar edilmesi problemine gelince, her ay onları derlemek tam bir karın ağrısı! Seneler evvel Level'ın ilk yıllarında Cumartesi günleri bir Hilekâr telefon hizmetimiz vardı mesela, ben o gün bittikten sonra tüm Pazar gününü mermer heykel modunda geçiriyordum. Gerek hileleri bulmak, gerek onları okurlara düzgün biçimde ulaştırmak kolay değil. Arada hatalar ve yinelemeler oluyor maalesef.

(Tekrar ben. Her ay hatalarımız oluyor mutlaka (ben onlara nazar boncuğu diyorum). Ama Hilekar'da bazı oyunların hilelerinin tekrarlanması hata değil. Herkesin Level'ı her ay almadığını düşünürseniz, çok popüler oyunların hilelerine birkaç kez yer veriyoruz. Yeni ama kıtıpiyöz oyunların hilelerini vermekten daha mantıklı değil mi sence de Deniz? – Sinan)

Neyse, gelelim diğer önerine, bence yerden göğe haklısın, bu denemeye değer bir girişimdir. Biraz sabır, çalışma ve doğru bir bakış açısı ile alınamayacak sonuç yoktur. Mesela ben ilk gençliğimde dinlediğim müzikler yüzünden rahmetli pederle çok kapışmıştım. O Dede Efendi filan dinlemeyi severdi, ben Iron Maiden, Megadeth, Deep Purple dinlerdim. Bir zaman sonra aslında sorunun biraz kuşak çatışmasından, biraz da benim yanlış yaklaşımımdan kaynaklandığını farkettim. Ve sonunda rahmetliyi sabahları kahvaltıda Iron Maiden ya da Jethro Tull dinler hale getirmeyi başardım. Burada kilit nokta esnek ve anlayışlı olmakta yatıyor. Maalesef çoğu genç arkadaş hayat tecrübesi eksikliği nedeniyle aileleriyle olan ilişkilerinde uzlaşmacı, demokrat bir çizgi izlemeyi başaramıyorlar. Ve tabii çatışmalar çatışmaları, bunalımlar bunalımları kovalıyor.

► AMAN DİYİM!

Sevgili Maddog,

Öncelikle bütün Level camiasına teşekkür etmek isterim. Hot-Level muhteşem bir şekilde hızını aldı gidiyor. Bu program için sağolun. Fakat benim bir sorunum var. Çok önemli olmasa da bir sorun. Türkiye'de pek çok oyunun olduğu gibi Counter'ın da hastalığı bildiğiniz gibi pek çok insanı etkiliyor. Niçin bu insanlar dünya oyun piyasasının nimetlerinden yararlanmıyorlar. Bence bir oyuna kısılıp kalmak saçmalık. Yani ne bileyim, Star Wars ya da Morrowind, hiç yoktan bir Mario Bros. bile yerine göre insan ruhuna iyi gelebilirken, sadece bir oyun oynamak saçmalık.

Bu soruyu bir Counter fanına sorarsanız "abi walla manyak oyun ne diosun sen, adamı manyak bağlıyo" der. Ekran başına geçip yıllarca (fanlar saat kavramını aşmıştır) aynı oyunda adam öldürmenin ne akıl alır bir bahanesi olabilir ki? Ama ülkemizde ne yazık ki böyle şeylere örnek çok. Neyse hepsine saygı duyuyorum ama herşeyin aşırısı kötüdür. Ben ayrıca buradan Star Wars hayranlarının artık seslerini duyurmaları gerektiğini düşünüyorum. Kendinize iyi bakın, kalitenizi koruyun.

SERCAN "MIDNIGHTER, THE JEDI WITH THE LIGHTSABER OF DISASTER" GÖKTÜRK

Merhaba Selcan,

Merhaba da, bu takma isimle olayın sınırlarını biraz fazla zorlamıyor musun sence de be abi? Yine sen bilirsin tabii de, bir konsolda Hi-Score tablosuna adını girmeye çalışırken filan biraz azap veriyordur herhalde bu isim. Nıhahahah...

Neyse, gelelim dediğine, bu senin yakındığın olay tek bir şeyin göstergesidir, o da oyun oynadığını sanan genç insanların bile ne denli oyun kültürüne Fransız kaldığıdır. Tabii bu laf birilerini yine kızdırabilir, ama "kültür" kelimesi sadece bir muhabbette hatun kaldırmak için Hegel, Freud okumakla ya da halk oyunları ekibine girip parke dövmekle sınırlı değil. Mesela, ülkemiz trafik kazalarında neredeyse dünya birincisi, peki neden? Çünkü "trafik kültürü" yok. Ekonomimiz rezil durumda, neden? Çünkü "ticaret kültürü" yok. Yaptığımız binalar ilk sallantıda dağılıyor, neden? Çünkü "mimari kültür" yok. Ve saire, ve saire. Bu kültürlerin bir kısmı vardı, zamanla yitirildi, bir kısmı ise hiç oluşmadı. Ama sonuç olarak ülkemizde yoklar, neden? Çünkü biz her haltı yüzeysel yemeyi seven, işin ilmine ulaşmadan gösterişine hasta olan bir millet olduk. Mesela neredeyse kundaktaki bebelere bile cep telefonu ve tabanca verecekler mümkün olsa, çünkü işin "raconu" bu olmuş. Ama işte raconla da ancak bu kadar oluyor.

► DÖRDÜN BİRİ!

Merhaba sevgili Level,

Yazmak istediğim birşeyler var. Size daha önce de mektuplar atmıştım ama galiba onlar çok geyik diye yayınlamadınız. Bunu yayınlarsanız çok sevinirim.

1.Ben TrMod adlı bir Half-Life Mod yapımı grubu kurdum. Adresi http://www.geocities.com/akk13us Lütfen bir bakın (bunu okuyuculara da söylüyorum).

2.İnsanlar bilgisayar oyunlarını küçük görürler çünkü eğlencenin, insanların yaşamsal faaliyetlerini karşılamadığını düşünürler. Ama sinema filmleri çevirirler veya stadyumlar inşa ederler. Onlar da eğlence içindir ama kimse bir film yıldızını, bir oyun yapımcısı kadar hor görmez. Veya bir futbolla ilgili bir dergiyi, bir oyun dergisi kadar küçük görmez (Tabii bu "herkes"'in içine, oyunculuğu aşağılayan insanlar giriyor.).(Bu arada yanlış anlaşılmasın, ben bu saydığım eğlence yöntemlerini kötülemiyorum.)

3.Ayrıca ben LGS'ye çok fazla çalışmamıştım ama Ankara'nın en çok istenen okullarından birini kazandım.

AHMET KAMİL KELEŞ

"Ortamda birsürü LGS maduru var, dikkat et "4'ün 6'sına" kurban gitmeyesin."

Sevgili Keleş,

Bundan önceki mektuplarını fazla geyik olduğundan değil de, konuyu fazla dağıttığından yayınlamamış olabiliriz. Malum "keleş" ilk atıştan sonra hayli dağıtmaya meyillidir, özelllkle de otomatiğe bağlarsan. Nıhahaha! Mesela bak burada yine bir miktar dağıtmışsın, soru sorar kisvesi altında geyiği madde madde parçalamışsın. Cevap mı versem, görmezden mi gelsem, bilemedim, ayar oldum. En iyisi hiç kasmayayım, sen zaten diyeceğini demişsin, üzerine ekleme yapmaya lüzum görmüyorum. Bu arada yeni okulundaki maceralarında başarılar ve bol aksiyon dilerim. Ancak bu tarz konuşarak hava mı atıyorsun anlamadım. Valla bak ortamda bir sürü LGS mağduru var, dikkat et "dördün altısına" kurban gitmeyesin. Kalasın sağlıcakla.

► MÜFREZE

Selamlar Level dergisi,

Bütün Level camiasının bayramını gönülden kutlarım. Bu ağır iş temposunda bir de TV programına başlamanız inanıyorum ki çok yorucudur. Bu arada sizi de savaşa hayır kampanyasında görmek çok mutlu etti bizi. Neyse Berker abicim. Sana iki sorum olacak. Birincisi isminin başında bulunan (M.) hangi ismi temsil ediyor. İkincisiyse bu ayki Level de sayfa 52 de

inbox&outbox



bulunan "PLATOON" adlı oyuna 65 puan vermişsin. Ve Level HIT damgası vurulmuş. Ya oyun da bir hata var ya da senin puanında. Bu konuda beni bilgilendirirsen sevinirim.

FORZAEAGLE@MYNET.COM

Selam Eagle,

Biz de senin geçmiş bayramını kutlarız. TV programı olayı ile benim çok bir ilgim yok doğrusu, o olay tamamen Purak kişisinin kafasında patladı, haliyle yükün büyük kısmını çeken o. Ama tabii kolay bir iş değil, herşeyden önce bize tamamen yabancı bir sektör, yani olayı sıfırdan öğreniyoruz. Haliyle zorluklar yaşanıyor, hatalar yapılıyor, zamanla daha da iyi olacaktır. "Savaşa Hayır" olayına gelince, zaten başka türlüsü olamazdı. Aklı başında, silah ticaretiyle alakası olmayan ve "politikacı" denilen yaratık türüne dahil olmayan her insan evladı buna hayır demelidir. Sonuçta savaş sadece yıkım ve ölüm getirir, başka da bir halta yaramaz. Eh, biz de Level tayfası olarak biraz kaçık olabiliriz, ama kalkıp savaşa evet diyecek kadar aptal değiliz. Platoon ile ilgili problemine gelince, o sayıda küçük ama önemli bir grafik hatası yüzünden hiç alakası olmayan birkaç oyuna sıradan "HIT" damgası basılmış, yani bir yanlışlık var. Sorun tamamen teknik bir hata, başka da birşey değil.

Bu arada "M" harfi neyi temsil ediyor? Eh, dediğin gibi o harf orada temsil ediyor, açılımını versem temsil yetkisini elinden almış olurum. O yüzden kurcalama kalsın öyle.

> "Unutma ki namussuzları cesaretlendiren tek şey, arada bir namuslulardan tekme yememektir."

▶ MANDALAR ÇAMUR SEVER!

Merhaba,

Eleştiri yaparken insanları karalama, onları bir kova balçıkla yıkama sevdamızdan vazgeçeceğimiz günün ne zaman geleceği hakkında ciddi bir şekilde umutsuzluğa düşmüş durumdayım şu günlerde. Var olan durumdan yakınıp, önüme gelenleri sürekli reddetme edebiyatının yapılabilecek eylemler arasında en kolayı olduğunun farkındayım. Ancak şu satırları lütfen sabırla okuyun;

"Sen, 'nickname' kullanan, 'password'ü' olan, 'chat' yapan iletişimsel manyak... Sen, Star Wars, Harry Potter, Lord of the Rings gibi çocuk filmlerinin kapısında bilet kuyruğu oluşturan saçı sakalı ağarmış çocuk ruhlu kazık... Sen, dükkanının mis gibi Türkçe tabelasını indirip yerine ille İngilizce'sini asan tacir çemiş... Sen, arkadaşına 'senin cashflow'un kaç' diye soran kolej züppesi..."

Eh, buyurun bakalım! Bu satırları mâlum bir ulusal gazeteden aldım. Ancak yazan kişinin ismini verip de başka bir tartışma ortamı yaratmak istemiyorum. Be yurdumun kalbur üstü, plaza düşkünü insanı! Sen hiç okulda kompozisyon yazmadın mı? Bir insan düşüncelerini en berbat bir şekilde ancak böyle ifade edebilir. Ama durun bir dakika, bu insanın düşünceleri bile yer almıyor bu satırlarda. Sadece etrafa bağırıp çağırmaktan ibaret.

Bu mektubu söz konusu şahsiyeti yermekle doldurmak istemezdim. Şimdi söylemek istediğim birkaç şey daha var yurdumun benim gibi genç insanlarına; düşünmek gibi olağan bir yetenekten dahi mahrum olan, kendisine ve çevresindekilere ufacık bir katkısı olmayıp sadece dışarıdan almakla hayatını idame ettirenlerden olmayın. Bunlarla beraber, tüm yaşamınızı 3 saatlik sınava endeksleyip de sakın ola onlara yaranayım demeyin. Düşünmeye, OYUN oynamaya, HAYAL etmeye devam arkadaşlar.

MUSTAFA 'SIR NEMESIS' AVCI

Selam Mustafa,

Bak, "gazetecilik" gerçekten zor ve nankör bir iştir. Gerçekleri ortaya çıkarmak için canını ortaya koyar, ancak genellikle karşılığında hiçbir şey almazsın. Tabii bu durum "gerçek gazeteciler" için geçerli. Abdi İpekçi gibi, Uğur Mumcu gibi adamlar için, gerçeği ortaya koymak adına canını vermiş adamlar için geçerli. Şimdikiler mi? İş takipçisinden gazeteci mi olur yahu, kötü söyletme beni şimdi! Eh, işte o yüzden ben bugün itibariyle ne gazete okurum, ne de söylediklerine kulak asarım. Sana da aynısını tavsiye ederim. Peki bu durum ne zaman düzelir? Düzelmez, o yüzden hiç sıkma canını. Bırak havlasın dursun, hayatını onlara göre endeksleyecek değilsin ya? Çok yaklaşan, diş gösterip ısırmaya kalkan olursa indirirsin ağzını ortasına tekmeyi. İşte o kadar. Unutma ki namussuzları cesaretlendiren tek şey arada bir namuslulardan tekme yememektir.

Ayın Editörya İncisi

Her zaman sizi eleştirecek değiliz ya. Biraz da kendimize batıralım çuvaldızı.

Bildiğiniz firavun Onur, Empire Earth incelemesinde üstün komutanlık yeteneğini konuşturarak "...ve siz onların yapamadığını yaparak İstanbul'u hilal taktiğiyle alabilirsiniz." buyurmuştu.

Haşmetlüm, gemileri karadan yürütebilirsiniz. Lakin İstanbul'u hilal taktiğiyle almaya kalkışırsanız ancak şu efekti alabilirsiniz:

- Allah! Allah! Allah! Allah!
- Taaaaak!
- Tız Onur padişahın kellesi vurula!

▶ DEMİR YÜREK

Sorunum Ali Güngör'e idi fakat yine de sormak istedim belki oynayanlarınız vardır.

Hearts of Iron isimli oyunundaki oyun süresinin uzatılmasının bir yolu var mı? En uzun periyot 12 yıl ve bu sürede Türkiye ile hiçbir şey yapamıyorsunuz. En fazla 28 puan toplayabildim. Sağolun.

BURÇAK DEMİRAYAK

Merhaba Burçak,

Hearts of Iron İkinci Dünya Savaşı'nı gayet esnek bir biçimde ele alan, ancak belli tarihsel gerçeklerden de sapmadan işleyen bir oyun. Bu yüzden yapabileceklerinin bir sınırı var, mesela savaşın öncesi ve sonrası dahil olmak üzere oyunun genel süresi 12 yıl olarak belirlenmiş, bunu değiştirmene imkan yok. Oyunda Türkiye'nin konumuna gelince, o dönemde ülkemiz önceki savaşların yorgunluğunu atamamış bir durumdaydı ve haliyle aklı başında yöneticilerimiz savaşın dışında kalabilmek için çok uğraşmışlardı. Tabii ki bu tarafsızlık da oyuna yansıtılmış. Yani oyun o kadar sınırsız bir yapıya da sahip değil.

▶ KARŞIDAN KARŞIYA

Merhaba,

Ben Karşıyaka'dan bir Level okuyucusuyum yani çoğunlukla netten takip ediyorum ama gene de takip etmeye çalışıyorum. Size bir sorum olacak bu oyunlarla ilgili. Mesela bir zamanlar Sea Dogs diye bir oyun vardı onun 2.'si falan çıktı biliyorsunuz. Bense eskiden Pirates diye bir oyun vardı hani taa Amiga zamanında onun hastasıydım ama karar veremedim Sea Dogs ile ilgili bana bir tavsiyede bulunabilir misiniz?

Şimdiden yardımlarınız için teşekkürler...

FERHATST@MYNET.COM

Merhaba Ferhat,

Öncelikle şunu diyeyim ki korsanlar, yelkenliler ve benzeri şeyler hoşuna gidiyorsa Seadogs oyna, sakın kaçırma. Ama bunun tam bir Pirates kopyası olmadığını, belli açılardan o denli fazla özgürlük sunmadığını hemen belirteyim, fakat yine de kaçmaz bir oyun. Ne var ki senin kafan biraz karışmış, çünkü Seadogs 2 henüz çıkmadı, oyun daha yapım aşamasında. Ve gerek oyun derinliği, gerek ses ve grafik açısından cidden sağlam bir yapım olacak gibi görünüyor, ama tabii çıkmasına daha var. Bu arada Driver konusunda çok fazla yardımcı olamayacağım, çünkü ilkini çok fazla oynamadım, hele ikincisini göremedim bile. Eh, her oyunu oynamaya vakit olmuyor ki.

(Merhaba ferhatst@mynet.com, aklıma takıldı da neden Karşıyaka'lı olman Level'ı çoğunlukla netten takip etmeni gerektiriyor? Dünya

dışı bir varlık mısınız? Yaysat oraya kadar yayamıyor mu? Nedir? Cümlendeki "yani" edatı böyle bir izlenim bıraktı da bende – Sinan)

▶ DEĞİŞİKLİK İYİDİR

Yaklaşık 1.5-2 yıldır derginizi takip ediyorum. Ama arada gedikler var tabii. Çünkü derginiz Mersin'e gelmiyor. Hiç bir yerde bulamıyorum, başka illerden getirtiyorum. Umarım bir çözüm bulabilirsiniz. Neyse, bilgisayarımdan bir süre uzak kaldım, şimdi geri geldi. Ama bir hafta sonra yine gidecek. Neden? Çünkü yorulmuş tatile çıkacakmış (bunu yayınlamayabilirsin Berker abi) Tabi üniversitede ihtiyacı olan ablama gitti. Geri gelince o kadar fazla oynayamayacağım. Lise 2'ye başlamış olunca ebeveynler biraz sıkı tutacak ya ondan. Geçen sene 12 saat PC başından kalkmadığım oluyordu.

1. EA, Westwood'u alınca oyunları artık EA çıkartacak (tabi artık C&C serisini The Sims gibi yapmazlar umarım (ben de senin gibi Sims'e gıcığım.)) Peki Westwood'dan ayrılan bir kaç kişinin yeni bir firma kuracağı söyleniyor. Bu doğru mu?

2. İkincisi PC mi yeniletecek olsam Radeon mu, yoksa GeForce mu kullanayım?

3. Üçüncüsü şu oyunlar kesin çıkacak mı; Diablo3, Half-Life 2, Max Payne 2.

4. Dördüncüsü Sinan Akkol Hot-Level'e çıkmayı düşünmüyor mu?

İyi çalışmalar.

Seçkin

Merhaba Seçkin,

Eh madem bu aralar bilgisayarın yok, kendine biraz başka hobiler de edin, ne de olsa hayat sırf oyun değil ve değişiklik her zaman iyidir. Hem fena mı, biraz ayrı kalınca bilgisayarı ve oyunları özlersin, böylece bir süre sonra baymaktan kurtulursun. Neyse, gelelim sorularına:

1. Benim Sims'e karşı çok özel bir gıcığım yok, nadiren birşeylere karşı öyle çok özel bir nefret geliştiririm zaten. Ben Sims serisinde bir oyun olarak herhangi bir anlam, bir çekicilik görebilmiş değilim. Son derece lüzumsuz bir ürün, ama iyi satıyor, iyi kazandırıyor, orası ayrı. Firmalardan kopmalar olmasına gelince, bu hep olan şeydir. Yaratıcılık gerektiren endüstrilerde çalışan beyinler pek fazla dizginlenmeye gelmezler, özellikle ortamın elektriği bozulduğunda derhal tebdil-i mekan ederler, ki bana sorarsan bu çok hayırlı bir olaydır. Öyle olmayınca görüyoruz neler oluyor, ortalığı ruhsuz klonlar basıyor.

2. GeForce FX şu dakika itibariyle henüz çıkmadı, ancak eli kulağında. İlk prototiplerin testleri bu kartın güçlü olduğunu ortaya koyuyor, ancak Radeon 9700'ü gerçekten sahadan silecek denli mükemmel değil, üstelik neredeyse iki katı fiyata gelecek. Öte yandan sırada daha Radeon 10000 var ki, bu kartın FX dahil tüm piyasayı darmadağın etmesi bekleniyor. Şahsen şimdi sistem alacak olsam tercihim Radeon 9700 olurdu, ama tabii yarın ne getirir bilinmez.

3. Diablo 3 diye bir proje bildiğimiz kadarıyla duyurulmadı, Half Life 2 ise adı var, kendi yok bir efsane. Max Payne 2 üzerindeki çalışmaların ise sürdüğünü biliyoruz, hatta filminin yapılması da gündeme gelebilir. Ama nefesini tutup bekleme yani.

4. Hot Level programı bizim teker teker TV'ye çıkıp kendimizi ünlü etmek için giriştiğimiz bir ego tatmini projesi değil. Yani o ekrana programı yapmaktan sorumlu olanlar çıkıyorlar. Ama gün gelir, durum öyle gerektirir, bir ara birimiz ekranda görünürüz, orası başka. Fakat zaten işimiz başımızdan aşkın yani. (Her cümlenin arasına giren ben, bu lafların üzerine söyleyecek bir şey bulamıyorum – Malum kişi)

> "Westwood'dan ayrılan bir kaç kişinin yeni bir firma kuracağı söyleniyor, doğru mu? "

▶ THE ITALIAN CONNECTION

İzmir'den LvL'a ve Berker'e selam,

Aslında çok uzun zamandır okurunuz değilim (Halo'nun kapak olduğu Hazirandan beri) ama daha önceleri arkadaşlardan alıp okuyordum ama hazirandan itibaren alıp okumaya karar verdim ve size bağlandım.Okumama rağmen neden sizi geç farkettiğim benimde kafamı kurcalayan bir soru.

Aslında ülkemde,etrafımda ve ailemde bu kadar soru varken bu soru o kadar da beni yormuyor.İnsanların bu köşede (Inbox & Outbox) içlerini döktüklerini ve dertlerini, kederlerini paylaştığını ve akıl danıştığını biliyorum bende öyle yapacağım (devamını da okuyun hemen öteki mektuba geçmeyin).

Benim en sinir olduğum şey şu orijinal oyun meselesi. Sizin adınıza pek çok forumda orijinal oyunu desteklemişimdir. Ama aslında bende kopya oyun kullanıyorum çünkü gerek maddi durum gerekse istediğim orijinal oyunları bulamamam kopya oyun kullanmama beni sürükledi. "Ya kardeşim! Hem kopya oyun kullanıyon hemde orginal oyun kullanın diyen leveli forumlarda savunuyor ne biçim adamsın sen ya!diye bilirsiniz ben orginal oyunu param olsa bile almam diyenlere karşı savunuyorum bu başka yerlerde de gerekli mesela kopya müzik cdleri yav kardeşim adam uğraşmış müzik yapmış emek harcamış sen gidip ondan bundan içinden kasetin tüm şarkılarının çıkçağının bile malum olduğu cdyi alıyosun tamam aldın çok beğeniyosun ama orjinal alda para şarkıcının cebine girsin ve sana daha ne güzel kasetler cdler şarkılar yapsın ama sen kopya alırsan o şarkıcı batar.Bence herkes parası yettiğince orjinal şeyler almaya çalışsın ama tabiki ülkemizde bu parası yettiğince olayı orjinal oyunlar için geçerli değil çünkü ülkemize gelişi gerçekten çok PAHALI......

Başka bir konu ise oyunlara karışan aile fertleri ve gta oyunlarına insan psikolojisine zararlı diyen kişiler.(siz zaten oyunu tanıtırkende ahlaki boyutuna girmeyeceyiz demişsiniz)Şimdi savaş yapmak ve binlerce insanı,bebeği,çocuğu,yaşlıyı öldürmk pahasına ordaki petrolü almak isteyen amerika ('a'yı büyük yazmadım farkındayım)nasıl olurda bir oyuna sadece bir oyuna psikoloji falan filan diyerek dava açar....(hrrrrrrr)Ayrıca oyun oynamamıza karışan aile fertleride vardır (benimkiler mesela ama fazla abarttığımda)kardeşim bırakın bizi biraz olsun şu dünyadan dertten,tasadan,savaştan,televoleden,saçma sapan dizilerden kurtulalım bi izin verin 2saatliğine DelPiero,Buffon olalım.Bi bırakın James Bond olalım.Bi bırakın T-Mac(Tracy McGrady) yada Majesty(Jordan) olalım.Bi rahat verin Makinen,McRae,Gronholm olalım,Scumacher,Montoya olalım biraz rahatlayalım dersleri unutalım lütfen.....

Sevgilerle
İtalian

Merhaba İtalik Birader,

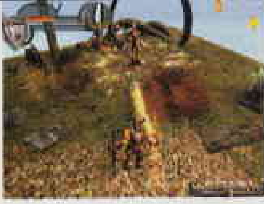
Valla korsan oyunlarla ilgili söyleyeceğimizi söyledik biz, daha lafımız kalmadı. Olayı zaten anlayan anlıyor, bizim derdimiz herkesin ille de orijinal oyuna para bayılması değil, zaten bundan doğrudan bir kazancımızın olması da mümkün değil. Mümkün diyen olursa da ne ekonomiden ne de bir işin nasıl yürütüldüğünden haberi yok demektir. Bizim derdimiz ülkede bir oyun endüstrisinin kurulması, buna bağlı olarak icabında yüzbinlerce işsiz insana buradan ekmek kapılarının açılması, akabinde ülke ekonomisine büyük bir girdinin sağlanması. Ama hepsinin de ötesinde tüm bu gelişmelerin ışığında oyunların "çocuk oyuncağı" statüsünden kurtulması, oyun tutkunlarının gelişen oyun kültürü sayesinde "oyun özgürlüklerine" kavuşabilmesi. Uzun vadeli bir plan ve büyük ihtimalle bu ülkedeki diğer herşey gibi hüsranla sonuçlanması kaçınılmaz. Ama ne yapalım yani, bizler zaten yapacak daha iyi bir işi olmayan bir avuç serseriyiz. O yüzden seçtiğimiz yolda gidiyoruz. Heh.

Aman diyim, gene sayfanın dibine yaslanmışız. Neyse, yazın bize, daha ne diyeyim size?

inbox@level.com.tr

ayın demoları

Enclave



İlk olarak Xbox için piyasaya çıkan Enclave, yakında PC için de hazır olacak. Light veya Dark tarafından toplam 12 savaşçıdan birini yöneteceksiniz. Ayrıca, Multiplayer seçenekleri de oldukça sağlam olacak. Demodaki Light Campaign bölümünü bitirirseniz, Dark Campaign'den de bir bölüm açılacaktır.

AirStrike 3D



Eski günlerin shoot'em up'larını hatırlatan bir helikopter oyunu. Full versiyonu 100 bölümden oluşuyor ve Internet üzerinden sipariş edebiliyorsunuz.

Anno 1503



Oynanabilir demosunun İngilizce versiyonu en sonunda bilgisayarlarımıza ulaştı. İşte size beş oyun türünü deneme şansı – Exploration (keşif), colonization (koloni kurma), trading (ticaret), diplomacy (çok açık değil mi :) ve savaş.

IGI2: Coverstrike



Uzun zamandır beklenen gerçekçi 3D action oyununun demosu en sonunda çıktı. Gizli ajan David Jones olarak demoda bir görev tamamlamanız gerekiyor.

Ultra Assault



Small Rockets'ın önceki oyunu Space Monkey ile aynı tarzda oynanan ve yine mükemmel olan bir shoot'em up. Demonun süre kısıtlı olması çok üzücü, ama oyunun full versiyonunu Internet üzerinden sipariş edebiliyorsunuz.

Virtual Insanity



Sokoban'a benzeyen bir mantık oyunu. Kutuları ve diğer çeşitli şekilleri iterek çıkışa ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Chain Reaction



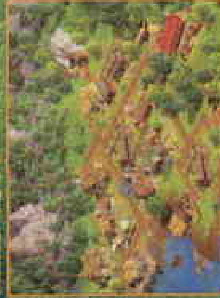
Incredible Machine serisinin yaratıcılarından aynı tarzda ama bu sefer 3D bir zeka oyunu geliyor. Elinizdeki parçaları kullanarak afacan dostumuzu kutusuna ulaştırmalısınız, ama bu göründüğü kadar kolay değil.

LEVEL
MART 2003



Enclave

LEVEL | Enclave | MART 2003



Anno 1503



Project IGI 2



Ultra Assault

LEVEL 03/2003
En Son Demolar: Enclave, Anno 1503, Project I.G.I. 2: Covert Strike, Ultra Assault



AYIN DEMOSU: Enclave

MART 2003 | Enclave | LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

Sürücüler
DirectX 9.0
DivX 5.02
DivX 3.11
VIA 4in1
*****
Videolar
Animatrix: The Second Renaissance
Rome Total War
Zone of Enders: Second Runner

Demolar \Demos\..
Enclave .... \Enclave\big_enclave_demo.exe
Anno 1503 .... \Anno 1503\setup.exe
Project IGI 2 .... \Project IGI 2\Setup.exe
Ultra Assault .... \Ultra Assault\sr-ultra-demo-v01.exe
AirStrike3D .... \AirStrike3D\as3d_demo.exe
Chain Reaction .... \Chain Reaction\chainreactiondemo_installer1000.exe
Virtual Insanity .... \Virtual Insanity\Virtual Insanity Setup.EXE
Videolar \Trailers
Animatrix .... Animatrix.avi
ZOE 2 .... ZOE2.wmv
Rome Total War .... rome-divx.avi

OYUN DEMOLARI
Enclave
AirStrike 3D
Anno 1503
Project IGI2: Coverstrike
Ultra Assault
Virtual Insanity
Chain Reaction

Programlar
GoldMemory v5.07
jv16 PowerTools v1.2.0.180
SpeedFAN v4.07
Stability Test
Winamp v3.0 Build 488
X-Teq X-Setup

Videolar
Animatrix: The Second Renaissance
Rome Total War
Zone of Enders: Second Runner

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



İrdeleyenler: Cenk & Erdem
cenknenerdem@level.com.tr

müebbet muhabbet

THE BİLDİNDİ AND THE BİLEMEDİNDİ

- Aaaa, Cenk Bey!
- Yok canım değildir.
- Ciddi olduğuma eminim.
- Gerçekten mi?
- Bakın yeminle.
- Yani bu benim öyle mi?
- Elbette sizsiniz. Bu gayet açık. İşte bakın!
- Aaaa, ben!
- Demiştim size.
- Haklıymışsınız Erdem Bey, gerçekten de benmişim.
- Daha içeri girer girmez siz olduğunuzu anlamıştım.
- Yani ilk görüşte tanıdınız beni ha?
- Ayıbettiniz.
- Sağolun Erdem Bey. Çok tanıyan bir insansınız.
- Hafif.
- O halde siz gördüğünüz her şeyi tanıyorsunuzdur.
- Hemen hemen her şeyi diyebilirim.
- O halde bu ne?
- Sağ eliniz.
- Bravo.
- Peki ya bu?
- Halı saçağı.
- Tebrik ediyorum Erdem Bey. Eğer bunu da bilirseniz benim kül tablamı kullanmanıza izin vereceğim.
- İnanamıyorum.
- Yaaa! Hadi bakalım söyleyin şimdi. Bu nedir?
- Iııı! Gerçekten bu zor bir soru oldu Cenk Bey. Kaç hakkım var?
- Size üç hak veriyorum.
- Mmmmm! Meksefe!
- Bilemediniz. İkinci hakkınız!
- Mmmmm! Kauçuk yaprağı.
- Maalesef olmadı Erdem Bey. Ama üzülmeyin daha bir hakkınız daha var.
- Buldum! Vesikalık fotoğrafınız.
- ??????????????????????????
- Evet bildiniz! Tebrikler Erdem Bey.
- Ne? Bildim mi?
- Evet tabiy ki. Bu kadar kolaydı işte.
- Aman Tanrım inanamıyorum.
- Ben bilebileceğinizden emindim zati.
- Cenk bey yani artık kül tablanızı ben de kullanabilecek miyim?
- Bunu hak ettiniz.
- Üüüüüü! Uuuuuu!
- Sevinç gözyaşlarınıza hakim olamadığınızı görüyorum Erdem Bey.
- Ben mi? Yok canım!
- Hadi artık toparlayın kendinizi.
- Sağolun.



Bu koltukta oturarak bilgisayar kullanılmaz. Adam ol biraz. Efendi ol efendi!

BİLGİSİYARLARDA PEKOS PİL VE TOMMİKS TEKSAS MEVZUATI

- Erdem bey?
- Bildiniz, benim
- Bu tür konularda asla şaşırmam.
- Hangi tür?
- 3. tür.
- Saçmalarken yanında bir içki ister miydiniz? Hey barmaid!
- Who me?
- Yeah you!
- Erdem bey haşinlik kısmı tamam fekat kovboy musunuz, yoksa at mı orası belli değil.
- Atım dışarda Cenk bey. Biz kovboylar vahşi batıda atlarımızı kapının önünde çıkarırız.
- Hmm evat bir de onlar kuyruklu oluyordu değil mi?
- Kesinlikle haklı olmalısınız.
- Size ehli batının Ehlibedih kasabasından bir mektup getirdim.
- Almanca mı?
- Almancamun sapuni gülle donatacağum.
- Şön.
- Şuh Derwall.

Das Cenk und Der Erdem
Das wela fantastişe lazu?
Danke
Herr David Haselhoff

- Ne demek istiyor acaba Cenk bey?
- Ya atınızın isimini soruyor ya da adam bir pekin ördeği Erdem bey.
– Hmm onu sorup kesinleştirsek mi aceba?
– Olaplüp.

Dear David Haselhoff

Who's gonna ride your wild horses and nothing compares to you pekin duck?



Şu hale bak. Çürümüş bu toplum. Bi de bilgisayar kullanmaktan bahsediyor.

Yours scientificly
Preg Nancy

- Takma isim kullanmamız iyi oldu Erdem bey.
– Kıllanmamız da iyi oldu.
– Fakat adam şimdi onun mektubuna cevaben yazdığımızı anlayamayacak.
– Onu da önümüzdeki ay düşünürüz boşverin Cenk bey.

UNREAL 2000 ve 3

-Sağdan doğru gidin müsait bir yerde ben ineyim
- Burası nasıl?
– Olur.
– Bakın şurdaki aliyen baş kesen mağaralarından düz gidin, artifact oralarda bir yerlerde.
– Teşekkürler borcum ne kadar?
– 25 health.
– Ama tüm healthim o kadar, bi kısmını sonra versem?
– Ben anlamam 7. Levela getir dedin getirdik, öde

İşte bilgisayar koltuğu diye buna derim ben.




Straight straight turn left Big Bazaar

borcunu.
– Biraz zırh biraz da kurşun filan versem ya da şu yeşil vıcık şey atan silahtan?
– Olmaz, binmeden evvel düşünseydin.
– O halde devam edelim, ben health atm'lerine gelince çeker veririm.
– En yakın health Atm'sine o halde?
– Lütfen.
– Hmm soldandı sanırım.
– Ne, bilmiyor musun yani? Ben de dergide yazıyorsun diye seni adam sandımıdı.
– Ben de buralara yabancıyım çözümüne bakıp oynuyorum.

Hüop siz ikiniz! Nereye?
- Oyunun sonunu arıyoruz bilimadamı bey.
- Benle konuşçaksınız önce; bilgi filan almanız lazım öyle palas pandıras bitirilir mi oyun?
- – Haklısınız da görüntüler dışında pek bişiye benzememiş bır an evvel bitirip kurtulalım istiyoruz.
- Bak seen bir de ukalalık!

DAN! VIC! VIC! VIC
- Kardeşim niye vurdun adamı o bizdendi.
– Fıs. Onsuz da bitiririz.
– Sıkıldım ben çıkıyorum.
– Yok öyle dava önce borcunu öde. Sonra ne halt edersen et.
– Çek o silahı burnumdan, tamam yolu göster o zaman.
– Şurdaki adama soralım, "Selam birader sen oyundan mısın?"
- Ben bu oyunun baş artsistiyim. Özellikle ağzımdaki sigara beni yürüyen karizma haline getiriyor.
- – Biz health atm'lerini arıyoruz da. Bir de bu oyun bazı yerlerde takılıyor.
- Banane?
- – Arkadaş görüntüsel takılmalardan bahsediyor. Ekran kakılıyor gibi oluyor.

Dekman



- Banane kardeşim, gelin ben size brifing veriym.
- – Aman aman istemez, saatler sürüyor, speyse basıp geçemiyoruz da zahti.
– Öff böyle olmayacak ben load ediyorum.
– Ne? nerden?
- Sağdan doğru gidin müsait bir yerde ben ineyim
- Burası nasıl?
– Olur.
– Bakın şurdaki alıyen baş kesen mağaralarından düz gidin, artifact oralarda bir yerlerde.

NADİREN SORULAN SORULAR VE SIKÇA VERİLMESİ GEREKEN CEVAPLARISI

SORU *Bılgisayarımın ekranındaki görüntü bir büyüyüp bir küçülüyor. Format mı istiyor?*
CEVAP Sanmam!

SORU *Peki neden olabilir bu?*
CEVAP Sallanan sandalyede mi oturuyorsun?

SORU *Evet!*
CEVAP İşte ondan!

SORU *Naapmalıyım?*
CEVAP Sandalyeni yaptırabılirsin.

SORU *Düzelir mi?*
CEVAP Sandalye mi?

SORU *Hı hı?*
CEVAP Ben ne biliym?

SORU *Ben mi bilicem?*
CEVAP Sandalye senın değil mi?

SORU *Benim.*
CEVAP Sandalye sen misın?

SORU *Sandalye sensin.*
CEVAP Hadi be sen de!

SORU *Ben sabit tuttuğum halde mouse'un oku sürekli bir aşağı bir yukarı gidip geliyor. Voltajdan olabilir mi?*
CEVAP Olamaz.

SORU *Peki neden olabilir?*
CEVAP Sen de mi sallanan sandalyede oturuyorsun?

SORU *Evet.*
CEVAP İşte ondan olabilir!

SORU *Naapmalıyım?*
CEVAP Bir sallanan sandalye daha almalısın.

SORU *Siz de mi oturmak istiyorsunuz?*
CEVAP Yoooo! Ben oturmak istesem bile öyle sallanan sandalyeye falan oturmam. Yiğit adama yaraşmaz.

SORU *Peki naapıcam öteki sallanan sandalyeyi?*
CEVAP Monitörünü üzerine koyup seninkiyle aynı hızda sallayacaksın.

SORU *Düzelir mi?*
CEVAP Düzelmez.

SORU *Niye?*
CEVAP Onun özelliği sallanması zaten, niye düzelsin ki?

SORU *Mouse mu?*
CEVAP Ne mouse'u?

SORU *Sallanan mouse!*
CEVAP Mouse da mı sallanıyo?

SORU *Yoooo!*
CEVAP Yaa ne diyosun çocum be üfff! Bi tane düzgün soru soran yok mu Allah rızası için?

SORU *Var!*
CEVAP Hah bı sen eksiktin zati. Sor bakalım senin derdin neymiş öğrenelim!

SORU *Sabaha yetiştirmem gereken bir ödevim var ve bilgisayarımda bir türlü yazamıyorum.*
CEVAP Niye?

SORU *Klavyeyi bir türlü durduramıyorum.*
CEVAP Kaçıyor mu?

SORU *Gidip geliyor.*
CEVAP Nereye?

SORU *Bir ileri bir geri.*
CEVAP Sallanan sandalyede oturuyor olabilir misın?

SORU *Bilmem.*
CEVAP Bi sallanmaya çalış bakalım?

SORU *Aaaa evet! Sallanan sandalyede oturuyormuşum.*
CEVAP Bu kadarı da fazla ama!

SORU *Yani o yüzden mi yazamıyorum?*
CEVAP Eveet!

SORU *Peki naapıcam ben şimdi?*
CEVAP Ellerini kesebılirsin.

SORU *Kesince düzelir mi dersiniz?*
CEVAP Biraz kanar ama sonra düzelir.



GROM

Koşup koşup düşmanlara kafa atmaca oyunu. Sima itibariyle Commandos'a benzemesi uçarak kafa atmayı zorlaştırıyor. Zira pek çok taktik hesap gerektiriyor. Tiplerin de çizgi film karakterlerinden yapılmış olması oyuna ayrı bir hava katıyor. İnsan niye yılışık çizgi film tipleri için taktik geliştirsin ki, hı? Ciddiyet kardeşim, biraz ciddi bir şeyler yapın, belki oynarız. Hadi bakiym.

RAINBOW 6: RAVEN SHIELD



Temcit pilavı türünün en sevilen oyunlarından Rainbow 6 yine hortladı. Dünyanın tek aylık oyunu Rainbow 6'da bu kez ağaçlardan elma çalan veletlere karşı taktik operasyon geliştiriyoruz.



MASTER OF ORION 3

Sonunda sayı olan oyunlara kıl olanlar için buyrun bir tane daha. Uzayda şehirler kurmuşsun etmişsin, orayı yaşanır hale getirmişsin, ama tamam, artık bitmiş, zorlama daha fazla. Oldu mu canım benim? Aferin, git şimdi yeni fikirler üret tembel teneke.



Türkiye'ye bir şeyler oluyor...

Yıllardır ***hayalini kurduğumuz bir şey*** gerçekleşmek üzere... Türkiye'de asla olmaz dediğimiz, en idealist oyuncunun bile hayal edemeyeceği bir şey.... ***Türk oyunculuğunun geleceğini belirleyecek bu olay***, projenin arkasındaki ***birinci kişinin ağzından*** Level'da açıklanıyor. Nisan'da...

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ
LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhun Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr (sorumlu)
Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri Burak Akmenek, burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr
Ali Güngör, gali@level.com.tr
Batu Hergünsel, batuher@level.com.tr
Can Kori, can@level.com.tr
Cenk&Erdem, cenknerdem@level.com.tr
Emin Barış, emin@level.com.tr
Eser Güven, eser@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gokern@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr
Onur Bayram, onur@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr
Tuna Şentuna, tuna@level.com.tr
Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş. Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı- Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS